



14 anos



2-4 jogadores



3H


CLASH OF CULTURES

EDIÇÃO MONUMENTAL

Lidere sua cultura de um único assentamento para um grande império. Explore os arredores, construa uma metrópole antiga, pesquise avanços tecnológicos e sociais e conquiste todos que se opuserem a você. O vencedor cria uma cultura que será lembrada por toda a eternidade.

CLASH OF CULTURES foi lançado originalmente em 2012. Dois anos depois, a aclamada expansão *Civilizações* foi lançada. **CLASH OF CULTURES: EDIÇÃO MONUMENTAL** contém uma versão atualizada e melhorada do jogo base e da expansão.

Para facilitar o aprendizado, esta edição tem as regras da expansão claramente marcadas. Isso permite que você aprenda a jogar o jogo base e então decida adicionar a expansão *Civilizações* quando quiser. A expansão adiciona mais cartas, mais Unidades, mais Edifícios e, mais importante, permite que cada jogador jogue como uma das 15 Civilizações históricas.

O ícone  é mostrado em todos os componentes da expansão *Civilizações*. Ele também pode ser encontrado em componentes de jogo compartilhados, como o Tabuleiro do Jogador, para mostrar se algum elemento só é relevante quando a expansão estiver sendo usada. O Auxílio ao Jogador é dupla-face, com um lado para o jogo base e outro incluindo a expansão.

Aproveite!

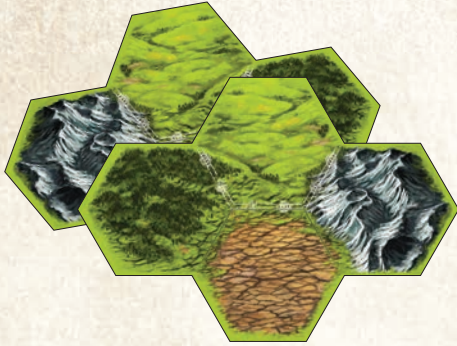
CONTEÚDO

COMPONENTES.....	2
PREPARAÇÃO DA PARTIDA.....	4
ESTRUTURA DA PARTIDA.....	8
CONCEITOS ESSENCIAIS.....	8
COMO JOGAR.....	10
AÇÃO: AVANÇAR.....	10
AÇÃO: FUNDAR UMA CIDADE.....	11
AÇÃO: ATIVAR UMA CIDADE.....	11
AÇÃO: MOVER UNIDADES.....	14
AÇÃO: AUMENTAR A FELICIDADE.....	16
AÇÃO: INFLUENCIAR CULTURA.....	16
FASE DE STATUS.....	18
CARTAS DE AÇÃO.....	19
CARTAS DE OBJETIVO.....	19
EXPLORAÇÃO.....	20
COMBATE.....	22
EVENTOS.....	25
MARAVILHAS.....	28
APÊNDICE.....	30
AVANÇOS.....	30
AVANÇOS DE CIVILIZAÇÃO.....	32
VARIANTES.....	35
ÍCONES DE EVENTO.....	36
EFEITOS DOS BÁRBAROS.....	36
EFEITOS DOS PIRATAS.....	36
CAPTURANDO CIDADES.....	36
GLOSSÁRIO DE TERMOS E ÍCONES.....	36

COMPONENTES

TABULEIROS E PEÇAS

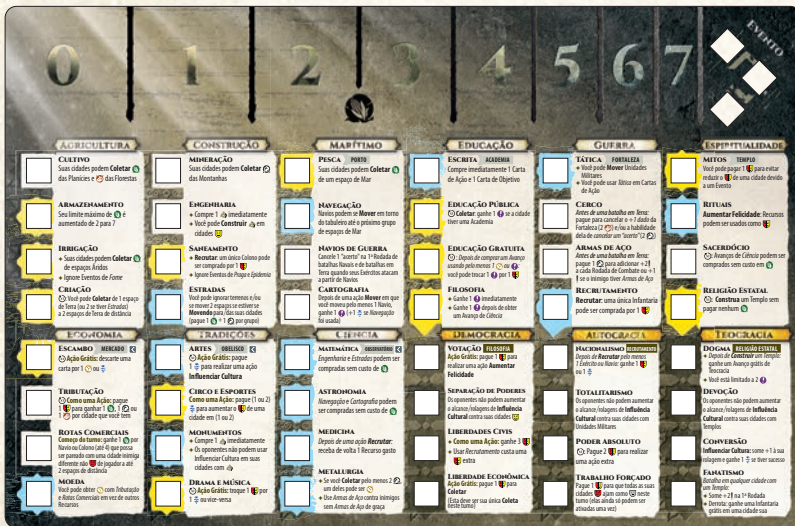
4 Peças de Região Inicial 1 por jogador



16 Peças de Região Comum



4 Tabuleiros do Jogador 1 por jogador



5 Peças de Região Inicial para Civilizações



4 Auxílios ao Jogador 1 por jogador



1 Trilha de Rodadas



15 Tabuleiros de Civilização



CARTAS

38 Cartas de Evento

20 Cartas de Evento



42 Cartas de Ação



32 Cartas de Objetivo

6 Cartas de Objetivo



8 Cartas de Maravilha



45 Cartas de Líder



CUBOS E DADOS

200+ Cubos

~50 vermelhos, ~50 roxos,
~50 azuis, ~50 amarelos



9 Dados de 12 faces



MARCADORES DE RECURSOS

4 Marcadores de Alimento

1 por jogador



4 Marcadores de Minério

1 por jogador



4 Marcadores de Madeira

1 por jogador



4 Marcadores de Ideia

1 por jogador



4 Marcadores de Ouro

1 por jogador



FICHAS

50 Fichas de Cultura



60 Fichas de Humor



1 Marcador de Rodada



6 Marcadores de Terra Exaurida



1 Marcador de Primeiro Jogador



PEÇAS DE CIDADE *Nota: todas, exceto pelos Assentamentos e Maravilhas, são chamadas de "Edifícios".*

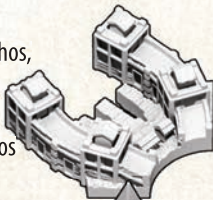
38 Assentamentos

7 vermelhos,
7 roxos,
7 azuis,
7 amarelos,
10 cinza

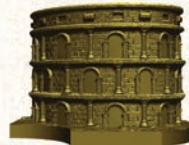


20 Portos

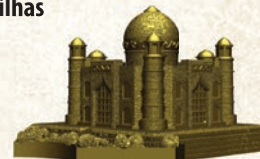
5 vermelhos,
5 roxos,
5 azuis,
5 amarelos



8 Maravilhas



Grande Arena



Grande Mausoléu

20 Templos

5 vermelhos,
5 roxos,
5 azuis,
5 amarelos

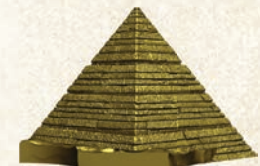


20 Obeliscos

5 vermelhos,
5 roxos,
5 azuis,
5 amarelos



Grandes Jardins



Grande Pirâmide

20 Fortalezas

5 vermelhas,
5 roxas,
5 azuis,
5 amarelas



20 Mercados

5 vermelhos,
5 roxos,
5 azuis,
5 amarelos



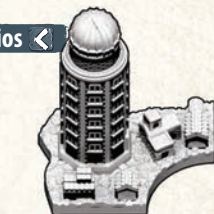
20 Academias

5 vermelhas,
5 roxas,
5 azuis,
5 amarelas



20 Observatórios

5 vermelhos,
5 roxos,
5 azuis,
5 amarelos



Grande Biblioteca



Grande Estátua

PEÇAS DE UNIDADES

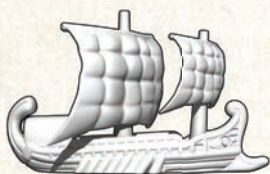
16 Colonos

4 vermelhos,
4 roxos,
4 azuis,
4 amarelos



20 Navios

4 vermelhos, 4 roxos, 4 azuis,
4 amarelos, 4 pretos



20 Cavalarias

4 vermelhas,
4 roxas,
4 azuis,
4 amarelas,
4 cinza



84 Infantarias

16 vermelhas,
16 roxas,
16 azuis,
16 amarelas,
20 cinza



20 Elefantes

4 vermelhos,
4 roxos,
4 azuis,
4 amarelos,
4 cinza



4 Líderes

1 vermelho,
1 roxo,
1 azul,
1 amarelo



LIMITE DE COMPONENTES

Todos os jogadores são limitados pelo número de componentes incluídos no jogo. Por exemplo, você não pode ter mais de 7 Assentamentos ou 5 Templos. As fichas de Cultura e de Humor são uma exceção a esta regra, e são ilimitadas. Use um substituto se elas acabarem.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Prepare o tabuleiro de jogo de acordo com as imagens mostradas ao lado. A Região Inicial de cada jogador é colocada virada para cima (preste atenção de que lado a Montanha está posicionada).

Nota: As Regiões Iniciais são dupla-face. A diferença entre os dois lados é a posição do espaço da Montanha e o da Floresta. O lado a ser usado depende da preparação do mapa.

Todas as Regiões comuns são colocadas aleatoriamente viradas para baixo e são conhecidas como Regiões "inexploradas".

Em partidas com 3-4 jogadores, determine aleatoriamente a posição dos jogadores ao redor do tabuleiro.

REGIÕES

Cada Região é composta de quatro espaços, cada um contendo um tipo de terreno. Todos os espaços que não sejam de Mar são chamados de espaços de Terra.



PLANÍCIE

MONTANHA

FLORESTA

TERRAS ÁRIDAS

MAR

Cada jogador escolhe uma cor e coloca o seguinte à sua frente:

1. Um Tabuleiro do Jogador e um Auxílio ao Jogador.
2. Cubos da sua cor, para formar uma reserva.
3. Peças de cidade da sua cor: 7 Assentamentos, 5 Templos, 5 Academias, 5 Fortalezas e 5 Portos.
◀ Também inclua 5 Obeliscos, 5 Mercados, 5 Observatórios.
4. Peças de Unidades da sua cor: 16 Infantarias, 4 Navios, 4 Colonos.
◀ Também inclua 4 Elefantes, 4 Cavalarias e 1 Líder.
5. 5 Marcadores de Recursos (Alimento 🌿, Madeira 🪵, Minério ⚙️, Ideias 💡, Ouro 🏆). O Recurso Alimento é colocado no espaço 2 do seu Tabuleiro do Jogador, e os outros são colocados no espaço 0.
6. ◀ Um Tabuleiro de Civilização aleatório.
7. ◀ As 3 Cartas de Líder correspondentes à sua Civilização. Devolva todos os Líderes e tabuleiros de outras Civilizações para a caixa. Eles não serão usados nesta partida.
8. ◀ Algumas Civilizações têm uma Região Inicial alternativa, mostrada em seus Tabuleiros de Civilização. Para essas Civilizações, substitua a Região Inicial normal pela mostrada. Estas não são dupla-face como as Regiões Iniciais normais. Coloque-as de modo que o espaço de Planície esteja orientado conforme a localização habitual.
9. Cada jogador coloca um cubo de sua reserva nos Avanços *Cultivo* e *Mineração*. Os cubos indicam quais Avanços você tem, e todos os jogadores começam com esses dois Avanços.
10. Cada jogador coloca 3 cubos de sua reserva nos três espaços de seu Marcador de Eventos, no canto superior direito de seu Tabuleiro do Jogador.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO PARA 2 JOGADORES



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO PARA 3 JOGADORES



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO PARA 4 JOGADORES



EXEMPLO DE ÁREA DO JOGADOR 1

5

<p>9</p> <p>AGRICULTURA</p> <p>CULTIVO Suas cidades podem Coletar 1 das Plantas e 2 das Florestas</p> <p>ARMAZENAMENTO Seu limite máximo de 2 é aumentado de 2 para 3</p> <p>IRRIGAÇÃO Suas cidades podem Coletar 1 de espigos Áridos</p> <p>CRIAÇÃO Você pode Coletar 1 de espigo de Terra (ou 2 se tiver Estádios) a 2 espigos de Terra de distância</p> <p>ECONOMIA</p> <p>ESCAMBO MERCADO Ao Grátis: descartar uma carta por 1 ou 2</p> <p>TRIBUTAÇÃO Como uma Ação: pagar 1 para ganhar 1 ou 2 por cidade que você tem</p> <p>ROTAS COMERCIAIS Começo do turno: ganhe 1 por Navio ou Caravela que estiver se movendo para sua cidade-origem diferente de 1 por cidade até 2 espigos de distância</p> <p>MOEDA Você pode obter 1 com Tributação e 2 com Comércio em vez de outros Recursos</p>	<p>CONSTRUÇÃO</p> <p>MINERAÇÃO Suas cidades podem Coletar 2 das Montanhas</p> <p>ENGENHARIA Compre 1 imediatamente Você pode Construir 1 em cidades</p> <p>SANEAMENTO Recrutar: um único Colono pode ser comprado por 1 Ignore Eventos de Fome e Epidemias</p> <p>ESTRADAS Você pode ignorar terreno e fuzos para mover 2 Espigos se estiver se movendo para sua cidade (pague 1 por grupo)</p> <p>TRADIÇÕES</p> <p>ARTES OBSESSÃO Ao Grátis: pagar 1 para realizar uma ação Influenciadora Cultural</p> <p>CIRCO E ESPORTES Como uma Ação: pagar 1 para aumentar 1 de uma cidade em 1 ou 2</p> <p>MONUMENTOS Compre 1 imediatamente Os oponentes não podem usar Influência Cultural em suas cidades com 1</p> <p>DRAMA E MÚSICA Ao Grátis: troque 1 por 1 ou vice-versa</p>	<p>MARÍTIMO</p> <p>PESCA: PORTO Suas cidades podem Coletar 1 de um espigo de Mar</p> <p>NAVEGAÇÃO Navios podem se Mover em torno do tabuleiro até o próximo grupo de espigos de Mar</p> <p>NAVIOS DE GUERRA Caravela 1 "acerto" na 1ª Rodada de batalhas Navais e de batalhas em Terra quando seus Exércitos atacam a partir de Navios</p> <p>CARTOGRAFIA Depois de uma ação Mover em que você move pelo menos 1 Navio, ganhe 1 por 1 se o Navio (ou Caravela) foi usado</p> <p>MATEMÁTICA: RESERVÓRIOS Engenharia e Estradas podem ser compradas sem custo de 2</p> <p>ASTRONOMIA Navegação e Cartografia podem ser compradas sem custo de 2</p> <p>MEDICINA Depois de uma ação Recrutar: reciba de volta 1 Recurso gasto</p> <p>METALURGIA Se você Coletar pelo menos 2 de minérios pode se 2</p>	<p>EDUCAÇÃO</p> <p>ESCRITA: ACADÊMIA Compre imediatamente 1 Carta de Ação e 1 Carta de Objetivo</p> <p>EDUCAÇÃO PÚBLICA Coletar: ganhe 1 se a cidade tiver uma Academia</p> <p>EDUCAÇÃO GRATUITA Depois de comprar um Avanço usando pelo menos 1, você pode trocar 1 por 1</p> <p>Filosofia Ganhe 1 imediatamente Ganhe 1 depois de ativar um Avanço de Cidade</p> <p>DEMOCRACIA</p> <p>VOTAÇÃO: FILÓSOFIA Ação Grátis: pagar 1 para realizar uma ação Aumentar Felicidade</p> <p>SEPARAÇÃO DE PODERES Os oponentes não podem aumentar a aliança: Injúrias de Influência Cultural contra suas cidades</p> <p>LIBERDADES CÍVIS Como uma Ação: ganhe 3</p> <p>LIBERDADE ECONÔMICA Ação Grátis: pagar 1 para realizar uma ação Coleta Recurso</p>	<p>GUERRA</p> <p>TÁTICA: FORTALEZA Você pode Mover Unidades Militares Você pode usar Tácticas em Cartas de Ação</p> <p>CERCO Antes de uma batalha em Terra: pague para cancelar o 1 de cada Rodada de Combate ou 1 For o inimigo tiver Armas de Aço</p> <p>RECRUTAMENTO Recrutar: uma única Infantaria pode ser comprada por 1</p> <p>AUTOCRACIA</p> <p>TOTALITARISMO Os oponentes não podem aumentar a aliança: Injúrias de Influência Cultural contra suas cidades com 1</p> <p>PAGAR ABSOLUTO Pague 2 para realizar uma ação extra</p> <p>TRABALHO FORÇADO Pague 1 para que todos as suas cidades sejam como 1 neste turno (até o fim do turno) se não estiver em uma ação</p>	<p>10</p> <p>ESPIRITUALIDADE</p> <p>MITOS: TEMPO Você pode pagar 1 para evitar reduzir 1 de uma cidade devido a um Evento</p> <p>RITUAIS Aumentar Felicidade: Recursos podem ser usados como 1</p> <p>SACERDÓCIO Avanços de Cidade podem ser comprados sem custo em 1</p> <p>RELIGIÃO ESTATAL Construa um Templo sem pagar nenhum</p> <p>TEOGRAFIA</p> <p>DOGMA: RELIGIÃO ESTATAL Depois de construir um templo: ganhe um Avanço grátis de Inocência Você está limitado a 2</p> <p>DEVOÇÃO Os oponentes não podem aumentar a aliança: Injúrias de Influência Cultural contra suas cidades com 1</p> <p>CONVERSÃO Influenciadora Cultural: some +1 a sua religião e ganhe 1 se tiver sucesso</p> <p>FANATISMO Dançarão em qualquer cidade com um Templo Se você 2 na 1ª Rodada de Combate: ganhe uma Infantaria grátis em uma cidade sua</p>
---	--	--	--	---	--

7

8

6

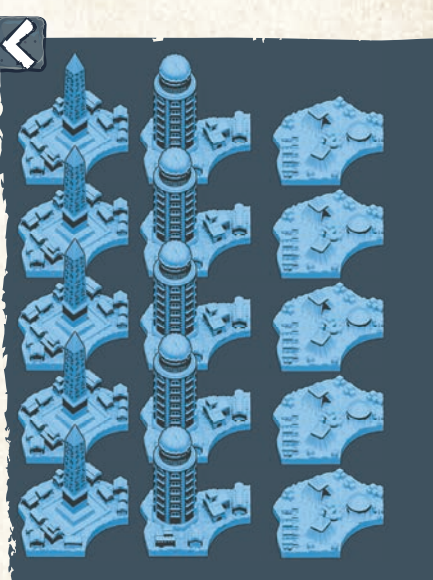
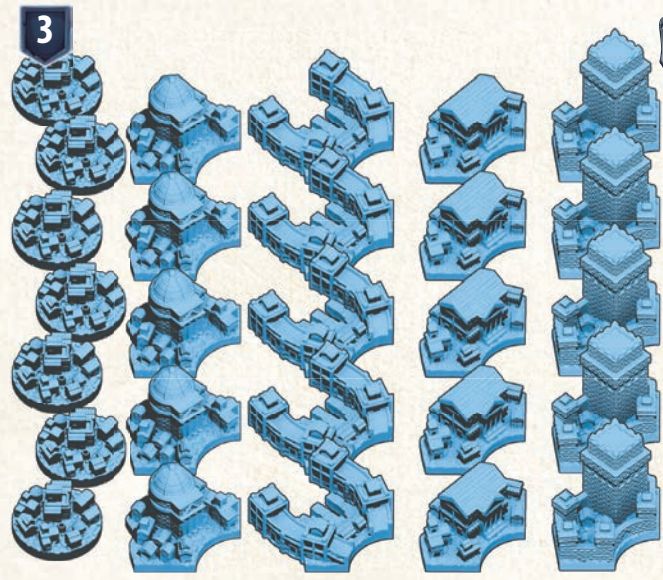
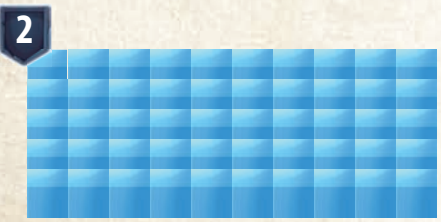
EGITO

PLANÍCIES DE INUNDAÇÃO (IRRIGAÇÃO)
Suas cidades podem Coletar 1 de espigo Árido
Você pode Fundar cidades em 1

ARQUITETURA
Você pode usar como 1 as Construções

EMBAIXADA
Depois de lutar: ganhe 1 se vencer
Ganhe 1 se seu Líder estiver vivo

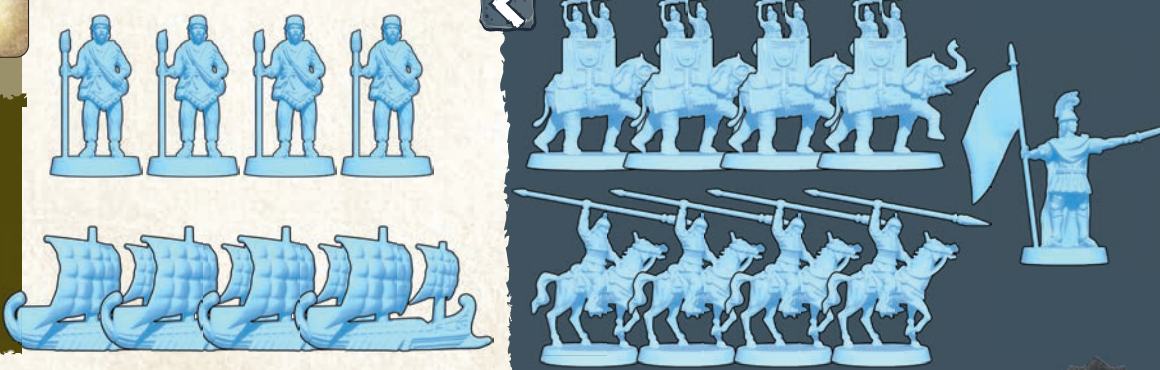
DEUS-HOMEM
Cada Avanço de Inocência concede o poder do Avanço de Autocracia à sua cidade (seu turno e colocado ali).



ACÇÕES	UNIDADES E PEÇAS DE CIDADE
Avançar: pagar 2 (ou 1) para mover uma unidade para uma cidade adjacente.	Colono Sem combate. Como uma Ação: pode Fundar uma cidade.
Fundar Cidade: remova um Colono de um espaço não-lidado.	Infantaria +1 dado para combate. Habilidade de Conflito: +1
Ativar Cidade: use 1 Recurso Unidade para recrutar unidades.	Navio +1 dado para combate Naval. Se você 2 no Mar do Porto, Caravela pode Coletar 1 de um espigo de Mar adjacente, em vez de usar Pesca para obter 1.
Mover: até 3 Unidades ou grupos de Unidades diferentes.	Assentamento A fundação de uma cidade. Não pode ser alvo de Influência Cultural.
Aumentar a Felicidade: pague um número de fichas de 1 igual ao tamanho da cidade para cada nível aumentado.	Porto Recrute Navios no espaço de Mar do Porto.
Influenciadora Cultural: use fichas de 1 para aumentar o alcance ou o relatório, 1 recurso turno.	Academia Recrute Unidades de Escrita.
FASE DE STATUS	Fortaleza 1ª Rodada de batalhas: +1 dado para a jogagem de combate. Cancele um "acerto".
1. Objetivos Completados? A partida termina depois da Tera VI ou se um jogador não tiver mais cidades.	Templo Ganhe 1 ou 1 quando for Construído.
2. Reciba um Avanço Grátis Cada jogador escolhe um, na ordem dos turnos.	Marinha Pontos de Vitória
3. Compre Cartas 1 Carta de Ação e 1 de Objetivo.	Imunidade Imunidade por turno
4. Anasir uma Cidade de Tamanho 1? Ganhe 1.	Recursos Recursos Alimento Recursos Minérios Recursos Medicina Recursos Idéia Recursos Ouro Fichas de Cultura Fichas de Honra ou Honra de uma cidade
5. Mudar o Governo? Pague 1 e 1 para mudar.	Maravilha Cidade Zangado Cidade-Fleto Cidade-Helena Terra Escavada Barbaro Pirata Expansão Chilangayen
6. Determine o Primeiro Jogador O maior total de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.	

AUXÍLIO AO JOGADOR

O Auxílio ao Jogador contém informações de referência importantes. Quando você estiver familiarizado com o jogo, você pode jogar sem ele. O Auxílio ao Jogador é dupla-face, o lado vermelho inclui elementos da expansão Civilizações.



11. Cada jogador começa sua primeira cidade no tabuleiro colocando um Assentamento no espaço de Planície de sua Região Inicial. Coloque uma Ficha de Humor ao lado da cidade, com o lado Feliz para cima, indicando que a cidade está Feliz, e coloque um Colono nesse espaço, próximo à cidade.

12. Embaralhe as Cartas de Objetivo e coloque-as viradas para baixo, formando o Baralho de Objetivos. Embaralhe as Cartas de Evento e coloque-as viradas para baixo, formando o Baralho de Eventos.

◀ Se você estiver jogando com a expansão, inclua as Cartas de Evento e as Cartas de Objetivo adicionais. Estas são identificadas pelo ícone da expansão
◀ Caso contrário, coloque-as de volta na caixa. Elas não serão usadas nesta partida.

13. Embaralhe as Cartas de Ação e coloque-as viradas para baixo, formando o Baralho de Ações.

14. Embaralhe as Cartas de Maravilha e coloque-as viradas para baixo, formando o Baralho de Maravilhas.

15. Cada jogador então compra 1 Carta de Ação e 1 Carta de Objetivo do topo dos baralhos. As cartas de Ação e de Objetivo ficam em sua mão, que é escondida dos outros jogadores.

16. Coloque os Assentamentos Bárbaros (cinza), Unidades Bárbaras (cinza), fichas de Cultura, fichas de Humor e dados em uma reserva comum.

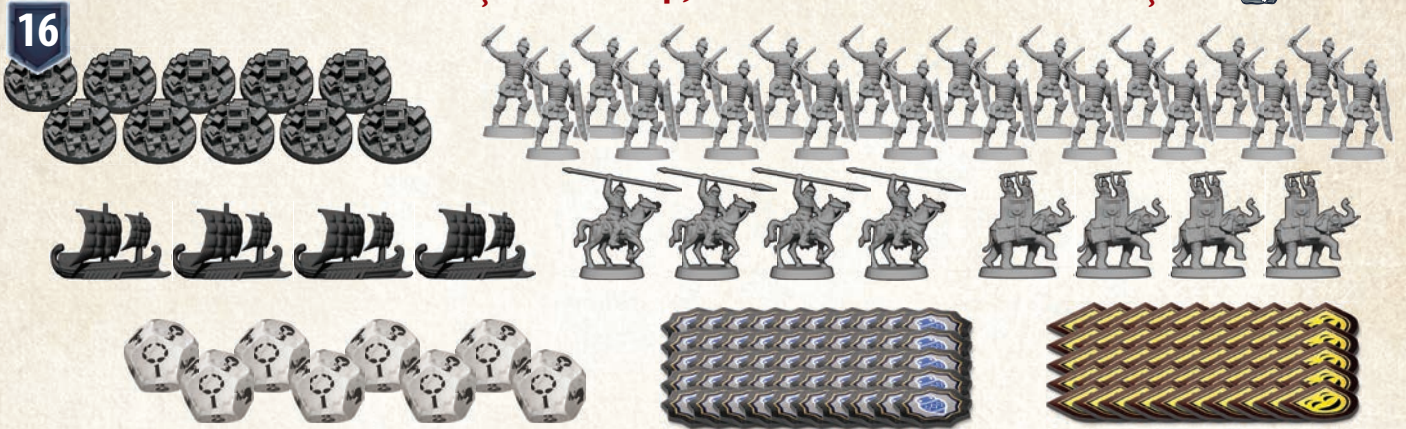
◀ Com a expansão, coloque também os Navios pretos na reserva comum.

17. Coloque a Trilha de Rodadas ao lado do Tabuleiro do Jogo. Use o lado da frente da trilha, a menos que você esteja jogando com a variante das regras [*"Variante do Fim da Partida"*, página 35]. Coloque o Marcador de Rodada no primeiro espaço (Era 1, Rodada 1).

18. Determine aleatoriamente o primeiro jogador (por exemplo, o maior resultado em uma rolagem de dado) e entregue a esse jogador o Marcador de Primeiro Jogador.



EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES COM CIVILIZAÇÕES <



ESTRUTURA DA PARTIDA

A partida é dividida em 6 Eras, cada uma dividida em 3 Rodadas, seguidas por uma Fase de Status.



Durante cada Rodada, os jogadores jogam um turno, no qual devem realizar 3 Ações Principais.

O primeiro jogador joga o primeiro turno, seguido pelos outros jogadores no sentido horário, até que todos tenham jogado um turno.

Depois de 3 Rodadas, há uma Fase de Status, e então a próxima Era começa. O Marcador de Rodada é usado para controlar as Eras e as Rodadas.

VENCENDO A PARTIDA

A partida termina depois de 6 Eras, ou antes, se um jogador não tiver cidades no tabuleiro ao entrar na Fase de Status. Quando a partida terminar, cada jogador conta seus Pontos de Vitória (🏆):

- 1 🏆 por Assentamento e Edifício
- 1/2 🏆 por cada Avanço que você tiver (não arredonde para baixo)
- 2 🏆 por Objetivo completado
- 4 🏆 por Maravilha (2 🏆 se ela foi conquistada)
- ? 🏆 de certas Cartas de Evento

◀ 2 🏆 por Líder derrotado

O jogador com mais 🏆 é declarado vencedor.

Se houver um empate por pontos, verifique a lista acima, uma categoria por vez, começando do topo. O vencedor será o jogador com mais pontos em Assentamentos e Edifícios. Se o empate permanecer, será aquele com mais pontos em Avanços e assim por diante. Se depois de tudo isso o empate permanecer, os jogadores empatados compartilham a vitória.

CONCEITOS ESSENCIAIS

GANHANDO/GASTANDO RECURSOS

Existem 5 tipos de Recursos no jogo. Alimento 🌾, Minério ⚙️ e Madeira 🌲 são coletados trabalhando nas terras ao redor das suas cidades. Ideias 💡 e Ouro 🏆 são obtidos com certos Avanços e Edifícios.



O Recurso Ideia pode ser usado como Alimento para a compra de Avanços e o Recurso Ouro pode ser usado como qualquer outro Recurso, a menos que seja afirmado o contrário.



A parte de cima do seu Tabuleiro do Jogador tem uma série de caixas com números de 0 a 7 que são usadas para rastrear quanto você tem de cada Recurso no momento.



Sempre que você ganhar um Recurso, mova o marcador correspondente para a direita. Quando você gastar um Recurso, mova o marcador correspondente para a esquerda. Você nunca pode ter mais de 7 de qualquer Recurso. Ignore qualquer ganho adicional de um Recurso quando atingir esse máximo. Você não pode gastar Recursos que não tenha.

LIMITE DE ALIMENTOS

O ícone de Alimento entre 2 e 3 significa que, até que você tenha o Avanço *Armazenamento*, você não pode ter mais de 2 🌾.



FICHAS DE CULTURA E DE HUMOR

Em vários momentos durante a partida, você vai ganhar uma ou mais dessas fichas. Quando isso acontecer, pegue-as da reserva comum e coloque-as à sua frente. Não há limite máximo para quantas fichas você pode ter.

Fichas de Humor são usadas para aumentar a Felicidade das suas cidades. A frente das fichas de Humor mostra uma cara feliz e é usada para indicar que a cidade está Feliz. O verso mostra uma cara zangada e é usado para indicar uma cidade Zangada.

Fichas de Cultura são usadas para exercer sua Influência Cultural sobre outras cidades, e na Construção de Maravilhas.

Ao gastar Humor ou Cultura, coloque as fichas de volta na reserva comum.

TROCAS ENTRE JOGADORES

Em seu turno, você pode trocar com outros jogadores como uma Ação Grátis. Você pode trocar livremente os componentes a seguir:

- ◆ Recursos
- ◆ Cartas de Ação na sua mão
- ◆ Cartas de Objetivo na sua mão
- ◆ Cartas de Maravilha na sua mão
- ◆ Fichas de Humor
- ◆ Fichas de Cultura



Cabe aos jogadores envolvidos na troca fazer qualquer acordo que escolherem. Quaisquer cartas podem ser trocadas revelando ou não seus conteúdos ao outro jogador, como os jogadores preferirem. Quaisquer acordos de troca imediata devem ser cumpridos. Entretanto, acordos verbais do tipo diplomático/político, assim como empréstimos e transações futuras, são permitidos, mas não precisam ser cumpridos. Apenas a consciência e as intenções dos jogadores determinam a validade desses acordos.

Exemplo 1: você concorda em fazer uma troca imediata com outro jogador, dando a ele 2 e 1 Carta de Ação em troca de 3 fichas. Essa troca é feita imediatamente e deve ser cumprida pelos dois lados.

Exemplo 2: você precisa desesperadamente de Alimento e outro jogador concorda em dar a você 2 agora mesmo em troca de 1 agora e a próxima Carta de Objetivo que você comprar. A troca entre Alimento e Madeira acontece imediatamente, mas se você vai ou não dar sua próxima Carta de Objetivo depende de você.

INIMIGOS

O termo "inimigo" é usado no jogo para indicar qualquer coisa que não pertença a você. Isso pode ser outro jogador ou uma peça de Bárbaro.

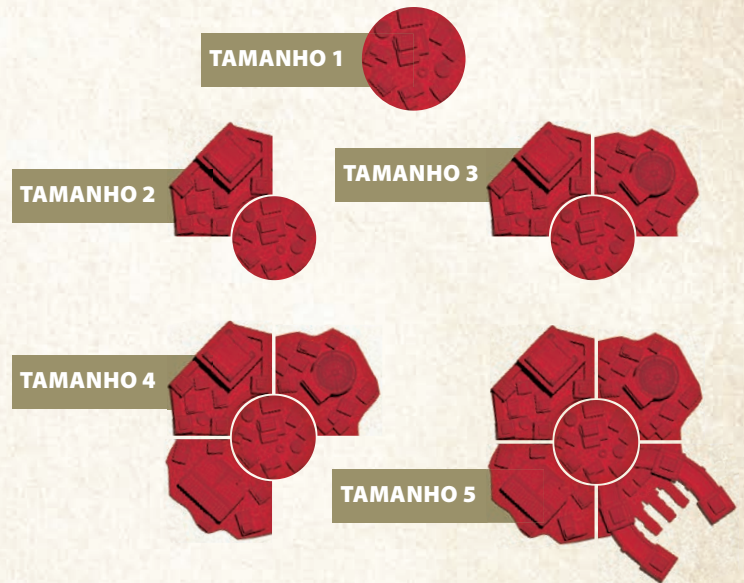
◀ Piratas são considerados inimigos, como os Bárbaros.

TAMANHO DA CIDADE

O tamanho de uma cidade é igual ao número de peças que ela possui. Cada Assentamento, Edifício e Maravilha conta como uma peça de cidade.

O tamanho de uma cidade afeta primariamente:

- ◆ Quantos Recursos ela **Coleta** [*"Ativar cidade: Coletar", página 11*]
- ◆ Quantas Unidades ela **Recruta** [*"Ativar cidade: Recrutar", página 12*]
- ◆ O alcance da sua **Influência Cultural** [*"Ação: Influenciar Cultura", página 16*]



O tamanho máximo de uma cidade é 5. Uma cidade não pode aumentar para um tamanho maior que o número de cidades que você tem. Entretanto, quando uma cidade atinge um certo tamanho, ela continua desse tamanho mesmo se você perder cidades.

Exemplo: se você tiver 3 cidades, nenhuma delas pode crescer além do tamanho 3.

AVANÇOS

A parte de baixo do seu Tabuleiro do Jogador mostra 12 categorias, cada uma com 4 Avanços.

Avanços existem em várias categorias, e o primeiro de cada categoria deve ser aquele no topo. Quando você tiver o Avanço do topo, você pode comprar livremente qualquer um dos Avanços restantes naquela categoria.



Alguns Avanços têm um texto que diz "Como uma Ação". Isso significa que ele custa uma das suas Ações Principais para fazer o que o texto diz.

COMO JOGAR

Em seu turno, você deve realizar 3 Ações Principais.

Existem 6 Ações Principais possíveis para escolher e você pode realizá-las em qualquer ordem e múltiplas vezes (embora **Influenciar Cultura** só possa ter sucesso uma vez por turno).

Em seu turno, antes ou depois de qualquer uma das suas Ações Principais, você também pode realizar qualquer número de Ações Grátis, de Edifícios, Avanços ou Líderes, que tiver acesso. Você também pode realizar uma Ação Principal ao usar o efeito “Como uma Ação” de um Avanço ou Carta de Ação.

Os detalhes dessas Ações podem ser encontrados no componente relevante ou na seção apropriada deste livro de regras.

As 6 Ações Principais possíveis são:

- ◆ **Avançar**
- ◆ **Fundar uma cidade**
- ◆ **Ativar uma cidade** — selecione uma das seguintes:
 - Recrutar Unidades
 - Coletar Recursos
 - Construir um Edifício
- ◆ **Mover Unidades** (até 3 Unidades/grupos)
- ◆ **Aumentar a Felicidade**
- ◆ **Influenciar Cultura** (só pode ter sucesso uma vez por turno)

ACÇÃO: AVANÇAR

Ao realizar esta Ação, gaste 2 para comprar um Avanço. e podem substituir na compra de um Avanço na proporção de 1:1.

Mova um cubo do Marcador de Eventos no seu Tabuleiro do Jogador para o espaço correspondente ao Avanço que você comprou. Se o espaço tiver uma borda azul, ganhe imediatamente 1 . Se o espaço tiver uma borda amarela, ganhe imediatamente 1 ficha de .

Exemplo: se você comprar o Avanço "Mitos", ganhe 1 ficha de .



AVANÇOS DESENCADEANDO EVENTOS

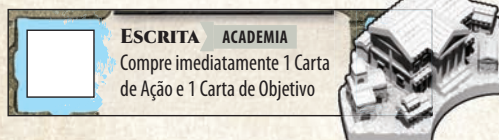
Se, depois de comprar um Avanço, não houver cubos no seu Marcador de Eventos, resolva um Evento [*"Eventos", página 25*]. Então, reabasteça seu Marcador de Eventos com 3 cubos novos da sua reserva.



AVANÇOS NECESSÁRIOS PARA EDIFÍCIOS

Alguns Avanços têm o nome de um Edifício ao lado. Para construir esse Edifício específico, você deve ter esse Avanço.

Exemplo: Construir uma Academia requer que você tenha o Avanço Escrita.



AVANÇOS DE GOVERNO

As três categorias com fundo dourado são categorias de Governo. O Avanço do topo de cada uma delas tem um Avanço pré-requisito escrito ao lado.

Exemplo: você já deve ter Filosofia para comprar Votação.



Você só pode ter Avanços de uma categoria de Governo. Entretanto, você pode mudar seu Governo durante a Fase de Status [*"Fase de Status", página 18*].

AVANÇOS DE CIVILIZAÇÃO

Veja os detalhes em [*"Avanços de Civilização", página 32*].

RESUMO DOS AVANÇOS

- ◆ Você compra um Avanço por 2 (Ideias e Ouro podem ser usados no lugar do Alimento).
- ◆ Você deve ter o Avanço do topo de uma categoria antes de poder comprar qualquer outro na categoria.
- ◆ O Avanço do topo de cada categoria de Governo tem um pré-requisito.
- ◆ Certos Edifícios só podem ser **Construídos** depois que você tiver o Avanço relevante.

POR QUE AVANÇOS CUSTAM ALIMENTO?

Historicamente, um excedente de Alimentos era essencial para o desenvolvimento tecnológico e cultural. Isso significava que menos pessoas tinham que dedicar todo o seu tempo para produzir o Alimento necessário para sobreviver e podiam buscar outros meios de vida, como o artesanato, a religião, a educação, as artes, a filosofia ou o exército.

AÇÃO: FUNDAR UMA CIDADE

Ao realizar esta Ação, **Funde** uma nova cidade substituindo um dos seus Colonos no tabuleiro, removendo-o e colocando uma das suas peças de Assentamento no mesmo espaço. Você pode **Fundar** uma cidade em um espaço que atenda a todos os seguintes critérios:

- Deve ser um espaço de Terra
- Não pode ser Árido
- Não contém uma cidade
- Não contém Unidades inimigas
- Não contém um marcador de Terra Exaurida.

Você não pode realizar esta Ação se você não tiver peças de Assentamento disponíveis.



AÇÃO: ATIVAR UMA CIDADE

Ao realizar esta Ação, escolha uma das suas cidades e então realize **uma** das Ações a seguir nessa cidade:

- ◆ **Coletar** Recursos
- ◆ **Construir** um Edifício
- ◆ **Recrutar** Unidades

Se você ativar uma cidade em particular mais de uma vez por turno, depois que a Ação for resolvida, reduza o Humor da cidade em um nível por cada ativação adicional.

Cidades Zangadas só podem ser ativadas uma vez por turno. Se múltiplas ativações reduzirem o Humor de uma cidade, a nova cidade Zangada ainda pode ser ativada mais uma vez nesse turno.



Exemplo: a primeira ativação dessa cidade 😊 não afeta seu humor. Se você a ativar uma segunda vez, ela ficará Neutra. Se você a ativar uma terceira vez, ela ficará 😄.

Você pode melhorar o Humor de uma cidade novamente usando a Ação **Aumentar a Felicidade**. Consulte a página 16.

ATIVAR CIDADE: COLETAR

Ao escolher esta Ação, colete um número de Recursos igual ao tamanho da cidade. Se a cidade estiver 😊, 1 Recurso adicional é coletado. Se a cidade estiver 😐, apenas 1 Recurso é coletado, não importa o tamanho da cidade.

Você **Coleta** Recursos com base no tipo de terreno dos espaços adjacentes à cidade, além do espaço em que a cidade está. Cada espaço fornece 1 Recurso do tipo correspondente quando coletado, e só pode ser coletado uma vez por ativação.



Você não pode **Coletar** Recursos de nenhum espaço que contém Unidades inimigas, um marcador de Terra Exaurida, ou outra cidade, não importa quem seja o dono dela.

Exemplo: você escolhe Coletar um 🌊 do Mar (você tem o Avanço Pesca) e um ⛖ da Montanha. Você realmente queria coletar mais um 🌊 da outra Montanha, mas a presença de Bárbaros impede que você faça isso. Em vez disso, você coleta uma 🌿 da Floresta.



AVANÇOS RELEVANTES

Armazenamento — Seu limite de 🌱 aumenta de 2 para 7.

Irrigação — Suas cidades podem **Coletar** 🌱 de espaços Áridos.

Criação — Uma vez por turno, você pode **Coletar** de um espaço de Terra que esteja a 2 espaços de Terra de distância. Se você também tiver **Estradas**, isso aumenta para dois espaços de Terra.

Pesca — Suas cidades podem **Coletar** 🐟 de um espaço de Mar adjacente.

Liberdade Econômica — Ação Grátis: pague 1 🛡 para realizar uma Ação **Coletar**, mas esta deve ser sua única **Coleta** neste turno.

Educação Pública — Uma vez por turno, ganhe 1 🧠 ao **Coletar** de uma cidade com uma Academia.

ATIVAR CIDADE: CONSTRUIR

Ao escolher esta Ação, você deve pagar 1 , 1 e 1 para colocar um dos seus Edifícios disponíveis na cidade que você ativou. As seguintes regras se aplicam:

- ✦ Cada Edifício requer um Avanço específico antes que você possa construí-lo.
- ✦ Você não pode **Construir** um Edifício em uma cidade .
- ✦ Você não pode **Construir** um Edifício em uma cidade se isso a fizer crescer para um tamanho maior que o número total de cidades que você tem.
- ✦ Cada cidade só pode ter um de cada tipo de Edifício.

Exemplo: você quer construir uma Academia em uma das suas cidades.

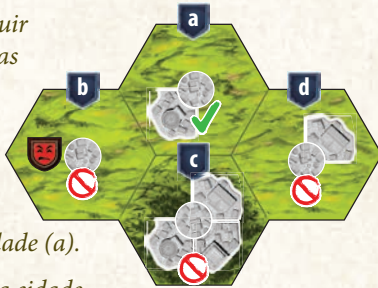
Você já tem o Avanço Escrita, então pode fazer isso.

Você pode construir na cidade (a).

Você não pode construir na cidade (b) porque ela está Zangada.

Você não pode construir na cidade (c) porque o tamanho dela já é 4 e você tem apenas 4 cidades no total.

Você não pode construir na cidade (d) porque ela já tem uma Academia.



AVANÇO RELEVANTE

Religião Estatal — Uma vez por turno, ao **Construir** um Templo, não pague nenhum Alimento.

EDIFÍCIOS

Novas cidades são criadas com a Ação **Fundar** [*Ação: Fundar uma Cidade*, página 11]. A peça de cidade Assentamento é a fundação de todas as cidades e marca quem possui cada cidade.

Cada cidade também pode conter um número de Edifícios, descritos a seguir:

Academia (Requer Escrita)

Ganhe 2 quando ela for **Construída**.

Fortaleza (Requer Tática)

As habilidades de uma Fortaleza ainda podem ser usadas, mesmo se não houver um Exército defensor na cidade. Durante a primeira Rodada de Combate de uma batalha:

- ✦ +1 dado para o combate (não é necessário um Exército)
- ✦ Pode cancelar um acerto inimigo

Porto (Requer Pesca)

Um Porto só pode ser **Construído** em uma cidade adjacente a um espaço de Mar. O Porto deve ser colocado de modo que se estenda para um espaço de Mar.



A cidade pode agora **Recrutar** Navios. Quando fizer isso, os Navios serão colocados no espaço de Mar com o Porto.

Uma cidade com um Porto pode **Coletar** 1 ou 1 de um único espaço de Mar adjacente, em vez de usar *Pesca* para obter .

Templo (Requer Mitos)

Ganhe 1 ou 1 quando ele for **Construído**.

Mercado (Requer Escambo)

Cidades com um Mercado podem **Recrutar** Unidades de Cavalaria e Elefantes.

Ganhe no máximo 1 sempre que um oponente usar o Avanço *Rotas Comerciais* com 1 ou mais das suas cidades com um Mercado [*Rotas Comerciais*, página 31].

Nota: os jogadores não têm que coletar de todas as *Rotas Comerciais* deles todos os turnos (ou seja, um jogador pode escolher não usar uma Rota Comercial que se conecte à sua cidade com um Mercado).

Obelisco (Requer Artes)

O Edifício Obelisco é imune à Ação **Influenciar Cultura** e permanece da sua cor, mesmo se a cidade for capturada.

Considera-se que uma cidade capturada com um Obelisco de outra cor está sob a Influência Cultural do dono do Obelisco.

Observatório (Requer Matemática)

Receba 1 Carta de Ação quando ele for **Construído**.

MARAVILHAS

Para detalhes sobre a construção de Maravilhas, consulte [*Maravilhas*, pg. 28]

ATIVAR CIDADE: RECRUTAR

Ao escolher esta Ação, **Recrute** um número de Unidades igual ao tamanho da cidade. Se a cidade estiver , 1 Unidade adicional pode ser **Recrutada**. Se a cidade estiver , apenas 1 Unidade pode ser **Recrutada**, não importa o tamanho da cidade.

Você pode **Recrutar** qualquer combinação de Unidades.

Navios só podem ser **Recrutados** em uma cidade que tenha um Porto.

✦ Elefantes e Cavalaria só podem ser **Recrutados** em uma cidade que tenha um Mercado.

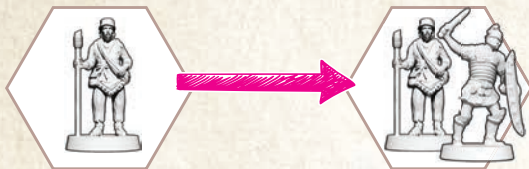
O custo em Recursos e requisitos adicionais para **Recrutar** cada Unidade são mostrados na tabela na próxima página.

Novas Unidades Terrestres são colocadas no mesmo espaço que a cidade.

Navios são colocados no espaço de Mar onde está o Porto da cidade. Se houver um Navio inimigo nesse espaço, uma batalha Naval acontece imediatamente [*Combate Naval*, página 24].



Se você **Recrutar** um tipo de Unidade e não tiver nenhuma disponível (todas as peças desse tipo estão no tabuleiro), você ainda pode **Recrutar** essa Unidade movendo uma das suas outras Unidades do mesmo tipo e colocando-a na cidade onde está **Recrutando**.



*Exemplo: você **Recruta** 1 Infantaria e 1 Colono, pagando o custo de 1 e 3 . Todos os seus 4 Colonos já estão em jogo, então você move um deles e o coloca na cidade onde você o recrutou.*

TIPOS DE UNIDADES

Existem três tipos de Unidades:

- ♦ Colonos podem **Fundar** cidades, mas não podem lutar.
- ♦ Navios podem transportar Unidades Terrestres e lutar com outros Navios.
- ♦ Unidades Militares podem lutar e capturar cidades.

O termo "Unidade Terrestre" se refere a qualquer Unidade que não seja um Navio.

No jogo base, as Unidades Militares consistem apenas na Infantaria.

◀ A expansão Civilizações adiciona mais três tipos de Unidades Militares: Cavalarias, Elefantes e Líderes.

LIMITE DE ACÚMULO DE EXÉRCITO

Você nunca pode ter mais que 4 Unidades Militares no mesmo espaço de Terra (Unidades Militares em Navios não têm limite de acúmulo, mas são limitadas a duas Unidades por Navio). Navios e Colonos não têm limite de acúmulo.

UNIDADE

CUSTOS E REQUISITOS

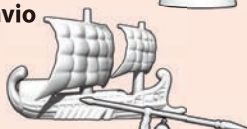
Colono



Infantaria



Navio



Só podem ser recrutados em uma cidade que tenha um Porto.
Devem ser colocados no espaço de Mar do Porto.

Cavalaria



Só podem ser recrutados em uma cidade que tenha um Mercado.

Elefante



Só podem ser recrutados em uma cidade que tenha um Mercado.

Líder



AVANÇOS RELEVANTES

Saneamento — Sempre que você realizar a Ação **Recrutar**, você pode **Recrutar** 1 Colono por 1 em vez do custo normal.

Medicina — Depois de realizar a Ação **Recrutar**, ganhe de volta 1 Recurso que você acabou de gastar.

Recrutamento — Sempre que você realizar a Ação **Recrutar**, você pode recrutar 1 Infantaria por 1 em vez do custo normal.

Nacionalismo — Depois de **Recrutar** pelo menos 1 Unidade Militar ou Navio, ganhe 1 ou 1 .

◀ LÍDERES

Cada Civilização tem 3 Líderes que podem ser **Recrutados** durante a partida. Líderes são um novo tipo de Unidade Militar adicionado na expansão.

Quando um deles for **Recrutado**, escolha uma das suas Cartas de Líder disponíveis e coloque-a acima do seu Tabuleiro de Civilização. Coloque a Unidade do Líder na cidade onde ele foi **Recrutado**.

Você só pode ter 1 Líder por vez. Se você já tiver um Líder e **Recrutar** um novo, a Carta de Líder antiga é descartada e a Unidade é removida do tabuleiro antes que a nova seja recrutada. A Carta de Líder descartada não pode ser usada novamente nesta partida.

HABILIDADES DE LÍDER

Cada Líder tem duas habilidades poderosas listadas na Carta de Líder. A menos que especificado, essas habilidades afetam apenas a cidade onde o Líder está no momento, ou uma batalha em Terra em que ele esteja participando. Batalhas Navais e Navios são afetados apenas se especificado. Bônus de Valor de Combate (!) se aplicam a todas as Rodadas de Combate, a menos que seja afirmado o contrário.

Exemplo: "Ao defender: ela recebe +2 !"
significa que quando a Unidade dessa Líder está presente em uma batalha em Terra onde o inimigo atacou, ela pode somar +2 ! a cada Rodada de Combate em que ela fizer parte da batalha.

DESCARTE E MORTE

Líderes podem morrer em combate, ou por causa de certas Cartas de Evento, ou substituídos se você **Recrutar** um novo Líder. Quando seu Líder morrer ou for substituído, remova a Unidade do Líder do tabuleiro. Além disso, descarte sua Carta de Líder de cima do seu Tabuleiro de Civilização e devolva-a para a caixa do jogo (ou entregue-a para um oponente - veja abaixo). Esse Líder não pode ser usado novamente nesta partida.

Se você perder todos os 3 Líderes, você não pode **Recrutar** mais nenhum Líder.

Se você matar um Líder inimigo em uma batalha Naval ou Terrestre, pegue a Carta de Líder e coloque-a virada para baixo à sua frente. Ela conta como 2 .



AÇÃO: MOVER UNIDADES

Ao realizar esta Ação, **Mova** até 3 das suas Unidades ou grupos de Unidades Terrestres ou Marítimas. Um grupo é definido como 1 ou mais Unidades se movendo de um mesmo espaço de saída para o mesmo espaço de destino ao mesmo tempo. Você **Mova** Unidades em qualquer ordem que desejar. Unidades no mesmo espaço não precisam se **Mover** para o mesmo destino (ou ao mesmo tempo), mas serão consideradas dois (ou mais) grupos diferentes se não o fizerem.

Se você **Mover** uma Unidade para uma Região inexplorada, você deve explorá-la. Consulte [“Exploração”, página 20].

Se você **Mover** Unidades para um espaço com Unidades inimigas ou para uma cidade inimiga, uma batalha deve ser resolvida imediatamente antes que outras Unidades sejam movidas [“Combate”, página 22].

Lembre-se, você nunca pode ter mais que 4 Unidades Militares no mesmo espaço de Terra (Unidades Militares em Navios não têm limite de acúmulo, mas são limitadas a duas Unidades por Navio). Navios e Colonos não têm limite de acúmulo.

MOVIMENTO POR TERRA

Cada Unidade ou grupo pode se **Mover** um espaço por Ação **Mover**. Entretanto, você pode selecionar a Ação **Mover** mais de uma vez no seu turno para **Mover** as mesmas Unidades mais de uma vez, com as seguintes limitações:

- ♦ **Batalhas:** Unidades que participaram de uma batalha (incluindo a captura de uma cidade) não podem ser movidas de novo no mesmo turno.
- ♦ **Montanhas:** Unidades que se **Moveram** para um espaço de Montanha não podem ser movidas de novo no mesmo turno.
- ♦ **Florestas:** Unidades que se **Moveram** para um espaço de Floresta podem ser movidas de novo, mas não podem ser movidas para uma batalha pelo resto do turno.

NOTAS IMPORTANTES:

- ♦ Você não pode **Mover** suas Unidades Militares até que você tenha o Avanço *Tática*. Você ainda pode **Recrutar** Unidades Militares e lutar se for atacado.
- ♦ Colonos não podem se **Mover** para o mesmo espaço que Unidades inimigas ou para cidades inimigas, a menos que sejam parte de um grupo com pelo menos 1 Unidade Militar.

AVANÇOS RELEVANTES

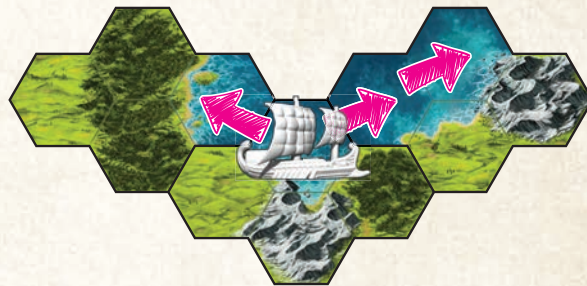
Tática — Você pode **Mover** Unidades Militares.

Estradas — Quando você **Mover** uma Unidade ou grupo de ou para uma das suas cidades: pague 1 e 1 para ignorar penalidades de terreno de Floresta/Montanha e/ou **Mover-se** até 2 espaços.

MOVIMENTO DE NAVIOS

Um Navio ou grupo de Navios pode se mover de um espaço de Mar para qualquer outro espaço de Mar conectado. Espaços de Mar são considerados conectados se estiverem em um grupo contíguo de outros espaços de Mar. Embora possa se mover quantos espaços quiser, você ainda deve traçar a rota um espaço por vez, e é forçado a parar e lutar se entrar em um espaço com um Navio inimigo.

Navios que lutam com outros Navios não podem continuar seu movimento ou se **Mover** de novo no mesmo turno.



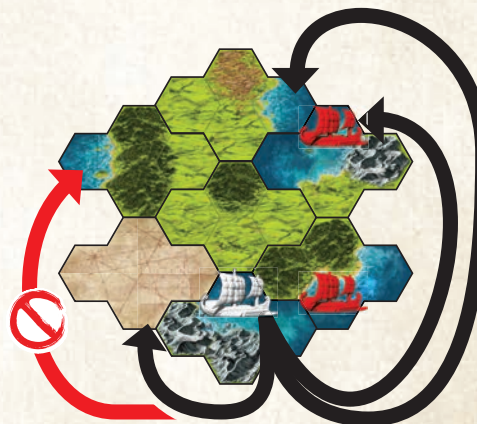
Exemplo: você pode **Mover** seu Navio como mostrado pelas setas.

AVANÇO RELEVANTE

Navegação — Seus Navios podem se **Mover** em torno do tabuleiro a partir de um grupo de espaços de Mar para o primeiro espaço ou grupo de espaços de Mar disponível na direção navegada (como se conectados por espaços de Mar em torno do tabuleiro). Se um Navio inimigo estiver bloqueando a única entrada para o próximo grupo de espaços de Mar que você está entrando, você deve terminar seu movimento ali e lutar com ele.

Um Navio pode se **Mover** por múltiplos espaços de Mar, tanto no grupo inicial quanto no grupo final de espaços de Mar, e pode ainda explorar Regiões inexploradas adjacentes ao grupo final.

Note que você não pode se **Mover** além das Regiões inexploradas, mas pode se **Mover** para elas como método de exploração. Consulte [“Explorando com Navios”, página 21].



Exemplo: você tem o Avanço *Navegação*. Você pode se **Mover** no sentido anti-horário para qualquer um dos espaços de Mar ao norte ou no sentido horário para a Região inexplorada (mas não pode passar dela).

TRANSPORTE DE UNIDADES

Cada Navio pode transportar 2 Unidades Terrestres. Ao **Mover** uma Unidade Terrestre, você pode movê-la para um Navio em um espaço de Mar adjacente ou, se ela já estiver no Navio, fazê-la desembarcar em um espaço de Terra adjacente (desencadeando quaisquer efeitos de terreno). Você também pode mover Unidades Terrestres e Navios durante a mesma Ação **Mover**, desde que não mova mais de 3 Unidades/grupos diferentes ao todo e que cada Unidade/grupo se mova apenas uma vez por Ação.

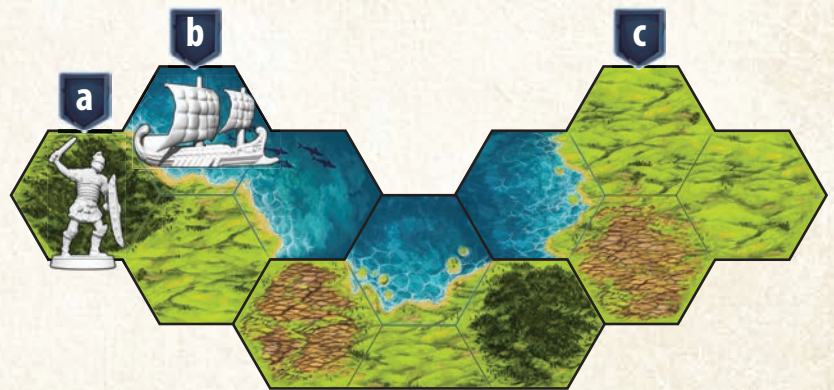
Unidades Terrestres ainda podem embarcar ou desembarcar de Navios que participaram de uma batalha. Unidades Terrestres que tenham participado de uma batalha não podem embarcar em Navios, já que elas não podem se mover novamente no mesmo turno.

DICA PARA EXPLICAR AS REGRAS

Ao explicar o jogo para novos jogadores, considere pular todos os detalhes do movimento dos Navios até que as partes do tabuleiro com espaços de Mar sejam reveladas. Diga apenas que os Navios podem transportar duas Unidades Terrestres cada e que eles podem se mover entre quaisquer espaços de Mar conectados. E que com a *Navegação* eles podem se mover em torno do tabuleiro. Então, quando bastante do tabuleiro tiver sido revelado, você pode explicar em mais detalhes como os Navios se movem.

*Exemplo: você quer **Mover** uma Infantaria (a) para um Navio (b), mover o Navio e então desembarcar a Infantaria (c).*

*Isso teria que ser feito com 2 Ações **Mover**.*

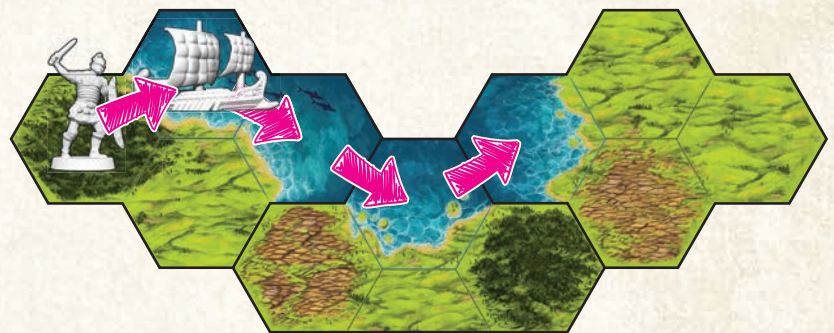


1ª Ação **Mover**:

Você move a Infantaria para o Navio em um espaço de Mar adjacente.

Então, você move o Navio (com a Infantaria que agora está sendo transportada) para o destino.

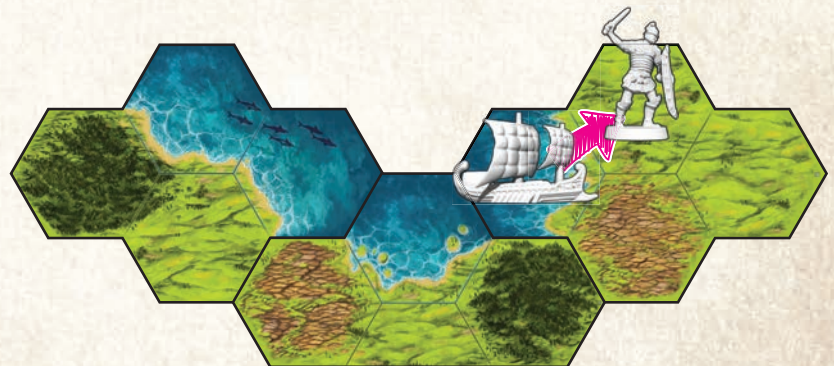
Tendo movido apenas duas Unidades/grupos (a Infantaria e o Navio), você ainda poderia mover uma terceira Unidade/grupo em algum outro lugar no tabuleiro, mas você não poderia desembarcar a Infantaria do Navio, pois ela já se moveu.



2ª Ação **Mover**:

*Um dos três movimentos da segunda Ação **Mover** é usado para desembarcar a Infantaria do Navio.*

Agora, você ainda tem dois movimentos restantes, que podem ser usados em quaisquer outras Unidades/grupos no tabuleiro, incluindo o Navio, que pode ser movido de volta para pegar mais Unidades Terrestres.



AÇÃO: AUMENTAR A FELICIDADE

Ao realizar esta Ação, você pode melhorar o Humor de uma ou mais cidades, quantos níveis quiser, desde que você tenha fichas de Humor suficientes.

Para melhorar o Humor de uma cidade, você deve pagar um número de fichas de Humor igual ao tamanho da cidade para cada nível. Se a cidade ficar 😊, indique isso colocando uma das fichas gastas ao lado da cidade, com o lado 😊 para cima.



Exemplo: você tem uma cidade Zangada de tamanho 2. Melhorar o humor dela para Neutro iria exigir 2 fichas de 😞. Torná-la Feliz diretamente a partir do estado Zangada custaria um total de 4 fichas de 😞 (2 para torná-la Neutra e mais 2 para torná-la Feliz). Isso pode ser feito com uma Ação Aumentar a Felicidade.

AVANÇOS RELEVANTES

Votação — Ação Grátis: pague 1 🗳️ para realizar a Ação **Aumentar a Felicidade**.

Rituais — Ao usar **Aumentar a Felicidade**, quaisquer Recursos podem ser usados como Humor em uma proporção de 1:1.

Circo e Esportes — Como uma Ação: pague 1 ou 2 🎪 para **Melhorar o Humor** de uma cidade esse mesmo número de níveis.

HUMOR DAS CIDADES

As cidades podem ter três estados de Humor diferentes:

Feliz: indicado por uma ficha de 😊 ao lado da peça do Assentamento. Cidades Felizes contam como sendo 1 tamanho maior para **Coleta** de Recursos e **Recrutamento** de Unidades.

Neutra: indicado por não ter nenhuma ficha de Feliz/Zangada ao lado dela. Todas as cidades são Neutras quando são **Fundadas**.

Zangada: indicado por uma ficha de 😞 ao lado da peça do Assentamento. Cidades Zangadas são consideradas de tamanho 1 para **Coleta** e **Recrutamento**. Você não pode **Construir** novos Edifícios em cidades Zangadas. Cidades Zangadas só podem ser ativadas uma vez.

RESUMO DAS REGRAS

- ✦ **Melhore** o Humor de uma cidade um nível pagando um número de fichas de Humor igual ao tamanho da cidade.
- ✦ Desde que você tenha fichas de Humor suficientes, você pode, durante uma Ação, **Melhorar** o Humor de quantas cidades quiser, quantos níveis quiser.

AÇÃO: INFLUENCIAR CULTURA

Ao realizar essa Ação, você usa uma das suas cidades para **Influenciar a Cultura** em outra cidade (ou, em certas circunstâncias, a própria cidade). A cidade alvo deve ter pelo menos 1 Edifício e estar ao alcance da sua cidade. O alcance de uma cidade é igual ao seu tamanho (não modificado pelo Humor). Por exemplo, uma cidade de tamanho 4 pode influenciar cidades a até 4 espaços de distância.

Declare uma cidade alvo e role um dado.

Se rolar um 5 ou 6, você tem sucesso: troque um dos Edifícios da cidade por um Edifício do mesmo tipo da sua cor. Não importa qual Edifício você trocar, pois isso afeta apenas a pontuação. O Edifício ainda pertence ao dono da cidade, e a própria peça ainda funciona normalmente em todos os aspectos, a menos que especificamente instruído o contrário (por ex., em uma Carta de Objetivo).

Entretanto, desde que a peça seja da sua cor — e não da cor do dono da cidade — você marca os 🏠 por esse Edifício ao final da partida.

MELHORANDO SUA AÇÃO INFLUENCIAR CULTURA

Você pode melhorar suas tentativas de **Influenciar Cultura** gastando 🎲. Cada 🎲 gasta pode ser usada para:

- ✦ Aumentar o alcance em 1 espaço, ou
- ✦ Somar 1 ao resultado do dado depois de rolar.

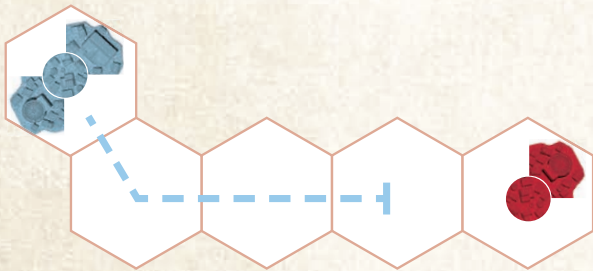
NOTAS IMPORTANTES:

- ✦ Você só pode **Influenciar Cultura** em Edifícios, não em Assentamentos ou Maravilhas.
- ✦ Você só pode ter uma tentativa de **Influenciar Cultura** bem-sucedida por turno. Você pode usar várias Ações ou habilidades para conseguir esse sucesso.
- ✦ Você pode escolher suas próprias cidades para remover a Influência Cultural inimiga.
- ✦ Uma cidade influenciada (ou seja, uma com um Edifício inimigo) só pode escolher a si mesma e não pode melhorar a rolagem.

- ♦ **Influenciar Cultura** pode cruzar espaços de Mar, mas não Regiões inexploradas.
- ♦ Você pode escolher Edifícios em cidades Bárbaras 🏰. (Cidades Bárbaras 🏰 podem ter Edifícios se elas costumavam ser cidades de um jogador antes de serem capturadas pelos Bárbaros).
- ♦ Você pode mudar Edifícios que tenham cor diferente daquela do dono da cidade (ou seja, já influenciadas por outro jogador).

Note que você tem apenas cinco de cada tipo de Edifício, então tenha cuidado para não **Influenciar Cultura** com seu último Edifício de um tipo em particular, se estiver planejando construí-lo você mesmo.

Do mesmo modo, se você já tiver todos os 5 de um certo Edifício no tabuleiro, você não pode escolher esse tipo de Edifício para **Influenciar Cultura**, uma vez que você não tem mais nenhum deles na sua reserva.



Exemplo: você tem uma cidade de tamanho 3 a 4 espaços de distância de uma cidade inimiga. A cidade alvo tem tamanho 2 e é um alvo legal. Porém, ela está fora de alcance, já que sua cidade tem apenas um alcance de 3 espaços.



Você gasta 1 🏞 para estender o alcance da sua cidade de 3 para 4. Então você rola um dado e tira 3.



Você escolhe gastar 2 🏞 adicionais, somando 2 ao seu resultado, dando a você o 5 necessário para ter sucesso. Agora, você troca um dos Edifícios na cidade alvo por um Edifício correspondente da sua cor.

AVANÇOS RELEVANTES

Artes — Uma vez por turno, como uma Ação Grátis: pague 1 🏞 para realizar uma Ação **Influenciar Cultura**.

Separação de Poderes — Os oponentes não podem aumentar o alcance/rolagens de **Influência Cultural** contra suas cidades Felizes.

Totalitarismo — Os oponentes não podem aumentar o alcance/rolagens de **Influência Cultural** contra suas cidades com Unidades Militares.

Devoção — Os oponentes não podem aumentar o alcance/rolagens de **Influência Cultural** contra suas cidades com Templos.

Conversão — Você soma +1 à sua rolagem de **Influência Cultural** e um sucesso dá a você 1 🏞.

RESUMO DAS REGRAS

- ♦ Escolha uma cidade (de tamanho 2, no mínimo) ao alcance de uma das suas cidades (alcance = o tamanho da sua cidade).
- ♦ Role um dado — sucesso com 5 ou 6.
- ♦ Se tiver sucesso: troque um Edifício (não o Assentamento ou a Maravilha) na cidade alvo por um Edifício correspondente da sua cor.

Melhorando sua Ação **Influenciar Cultura**:

- ♦ Some +1 ao alcance por cada 🏞 que gastar.
- ♦ Some +1 ao resultado do dado por cada 🏞 que gastar.

O QUE É INFLUÊNCIA CULTURAL?

Influenciar outra cultura representa como os costumes, idioma, filosofia, religião, vestuário e estilos arquitetônicos podem se espalhar para culturas vizinhas e essas mudanças serem detectadas apenas séculos mais tarde. Uma cidade é considerada influenciada, ou sob a **Influência Cultural**, se ela contém ao menos um Edifício em uma cor de jogador diferente da do dono.



FASE DE STATUS

Depois de três Rodadas, a Era atual termina com uma Fase de Status, consistindo em 6 etapas realizadas em ordem. Na ordem dos turnos, todos os jogadores completam a primeira etapa antes de avançar para a segunda, e assim por diante.

1. COMPLETAR OBJETIVOS

Se você atender aos requisitos mostrados em quaisquer das suas Cartas de Objetivo (com o texto "Fase de Status"), coloque-as viradas para cima à sua frente. Você pode cumprir quantos Objetivos for capaz, mas os critérios para cumprir mais de um Objetivo com o mesmo nome devem ser diferentes.

Depois da Era VI, ou se um jogador não tiver nenhuma cidade, a partida termina depois desta etapa da Fase de Status.



2. AVANÇO GRÁTIS



Você recebe um Avanço grátis. Isso pode resultar em ganhar fichas de Humor ou de Cultura normalmente, e se o novo Avanço resultar em um Evento, resolva-o imediatamente.

3. COMPRAR NOVAS CARTAS



Compre 1 Carta de Ação e 1 Carta de Objetivo e adicione-as à sua mão. Não há limite para quantas cartas você pode ter na sua mão.

4. ARRASAR UMA CIDADE DE TAMANHO 1

Você pode arrasarr uma das suas cidades de tamanho 1 removendo-a do tabuleiro, e recebendo 1 em compensação. Às vezes isso pode ser útil, se uma cidade estiver bloqueando o acesso de uma cidade maior a Recursos ou se estiver ameaçada e você não puder ou não quiser defendê-la.



5. MUDAR O TIPO DE GOVERNO

Você pode pagar 1 e 1 para mover todos os seus Avanços de uma categoria de Governo para outra categoria que você atenda aos pré-requisitos. O Avanço do topo sempre deve ser escolhido, mas cada outro Avanço pode ser escolhido como você preferir dentro dessa categoria.



Exemplo: você atualmente tem os Avanços Votação e Liberdade Econômica da categoria Democracia. Você quer mudar o tipo de Governo para Autocracia, então você move os dois cubos. Um deve ser colocado em Nacionalismo, já que esse é o Avanço do topo, mas o segundo cubo pode ser colocado em qualquer um dos três restantes.

Mudar assim para o tipo de Governo Autocracia ainda requer que você tenha o Avanço Recrutamento, que é um Avanço pré-requisito para o Nacionalismo.

6. DETERMINAR O PRIMEIRO JOGADOR

O jogador com o maior total combinado de fichas de Humor e de Cultura decide quem será o primeiro jogador na próxima Rodada. Em caso de empate, se o primeiro jogador atual for um dos empatados, ele escolhe quem vai começar a próxima Rodada. Se o primeiro jogador atual não estiver entre os empatados, o primeiro jogador empatado à esquerda do primeiro jogador atual decide quem será o primeiro jogador.



DICA PARA A FASE DE STATUS

Para garantir que a partida dure um tempo adequado, os jogadores devem considerar quais Cartas de Objetivo eles completaram e qual Avanço grátis escolher antes dos turnos deles.

CARTAS DE AÇÃO

Você começa a partida com 1 Carta de Ação e recebe mais durante a partida — mais comumente durante a Fase de Status. Elas são mantidas escondidas dos outros jogadores e podem oferecer opções ou Ações adicionais quando jogadas. Se você for instruído a comprar uma Carta de Ação e não houver nenhuma restante, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

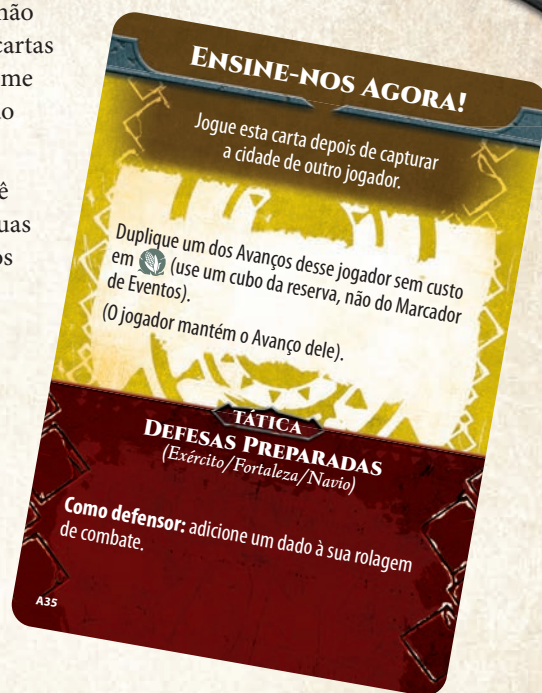
Cada Carta de Ação lista dois efeitos separados. O efeito do topo é usado fora de combate e lista as condições em que ele pode ser jogado. Algumas Cartas de Ação têm um texto nelas que diz “Como uma Ação”. Isso significa que custa uma Ação para realizar o que o texto diz.

A metade de baixo é o efeito de combate da carta, que você pode usar em combate se você tiver o Avanço *Tática*.

Depois que uma Carta de Ação é jogada, ela é descartada virada para cima na pilha de descarte. Não há limite para quantas Cartas de Ação você pode jogar por seus efeitos fora de combate (além dos limites apresentados nas cartas).

Entretanto, você não pode jogar duas cartas com o mesmo nome como resultado do mesmo gatilho.

Por exemplo, você não pode jogar duas cartas "Ensine-nos Agora!" depois de capturar uma cidade.



CARTAS DE OBJETIVO

Cada jogador começa a partida com 1 Carta de Objetivo e recebe cartas adicionais durante a partida. Cartas de Objetivo são mantidas escondidas dos outros jogadores e mostram dois Objetivos.

O de cima geralmente está relacionado ao desenvolvimento da sua Civilização, enquanto o de baixo é mais orientado a metas Militares.

Apenas um dos dois Objetivos em cada carta pode ser completado, mas independentemente de qual deles é completado, a carta vale 2 [símbolo de vitória] ao final da partida. Quando você completar um Objetivo, coloque a carta à sua frente.

Alguns Objetivos são completados durante a primeira etapa da Fase de Status, enquanto outros são completados imediatamente depois que alguns critérios específicos são atendidos.

Mais de um do mesmo Objetivo (Objetivos com o mesmo nome) nunca podem ser completados ao mesmo tempo com o mesmo gatilho.

Então, capturar uma cidade não permite que você complete dois Objetivos "Conquistador", mas capturar duas cidades diferentes sim. Porém, você ainda pode completar dois Objetivos com nomes diferentes capturando uma única cidade, desde que você atenda aos critérios dos dois.



EXPLORAÇÃO

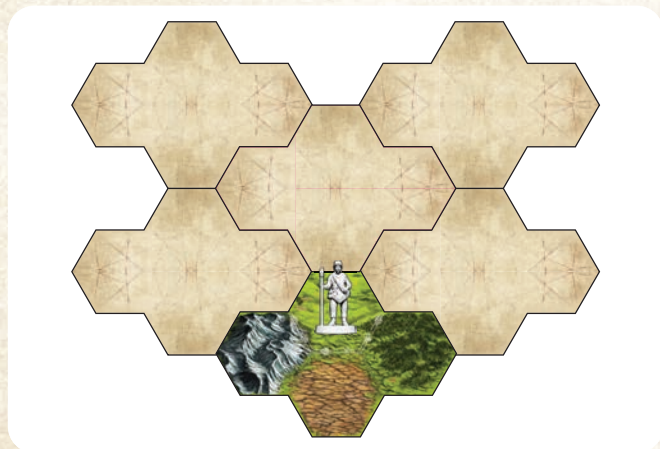
No começo da partida, apenas as Regiões Iniciais são reveladas. Você revela as demais Regiões movendo Unidades para elas. Embora tanto os Exércitos quanto os Colonos possam ser usados para explorar uma Região, apenas um Colono pode **Fundar** uma cidade. Navios também podem explorar Regiões inexploradas, mas com regras ligeiramente diferentes, como explicado adiante.

EXPLORANDO COM UNIDADES TERRESTRES

As Regiões são reveladas conforme você **Move** suas Unidades para elas. Primeiro, note o espaço para onde as suas Unidades se **Moveram**. Então, vire a peça da Região e coloque-a de acordo com as regras a seguir:

1. A Região deve ser colocada de modo que ela ocupe a mesma área que ocupava antes de ser virada (ou seja, ela só pode ser colocada em uma de duas orientações).
2. O espaço em que a Unidade entrou não pode ser um espaço de Mar.
3. A Região deve ser colocada de modo que um espaço de Mar esteja adjacente a outro espaço de Mar (a menos que isso entre em conflito com a segunda regra).
4. Se os espaços de Mar não puderem ser colocados adjacentes a outros espaços de Mar, e a Região estiver na borda do tabuleiro, coloque a Região de modo que um espaço de Mar, se houver, toque a borda do tabuleiro.

Se, depois de seguir essas regras, houver dois modos legais possíveis para colocar a Região, você escolhe a orientação.



A figura acima mostra a aparência dos seus arredores imediatos no começo de uma partida. As figuras a seguir mostram Regiões que serão exploradas. Será explicado como a Região revelada deve ser colocada. Regiões inexploradas são identificadas pela textura de papel.



Ao mover seu Colono da sua Região Inicial, você explora a Região (a). O único jeito possível de posicionar essa Região é como mostrado em (b), já que posicioná-la de forma diferente faria com que o espaço de Mar ficasse embaixo, onde a Unidade acabou de entrar. Isso é uma violação da segunda regra: Unidades Terrestres não podem se **Mover** para um espaço de Mar.

O Colono não pode se mover de novo nesse turno, já que ele se **Moviu** para um espaço de Montanha. Mas ele pode **Fundar** uma cidade.



Alguns turnos mais tarde, o Colono está no espaço de Planície da Região revelada anteriormente (c) e explora mais uma vez. A nova Região deve ser colocada como mostrado (d), pois desde que isso não viole a segunda regra, uma Região com um espaço de Mar deve ser colocada de modo que o espaço de Mar se conecte a espaços de Mar adjacentes, se possível.



Mais tarde, um novo Colono se **Mov**e da cidade inicial para a Região à esquerda (e).



Em qualquer uma das orientações (f) ou (g), o Colono não se move para um espaço de Mar e as duas têm o espaço de Mar na borda do tabuleiro.

Como não há outros espaços de Mar para se conectar, a única regra restante é que o espaço de Mar deve tocar a borda do mapa, o que acontecerá, não importa como a Região é rotacionada. Nesse caso, você pode decidir a orientação da Região.



Mais tarde, um Colono se move para a Região (h), que tem apenas uma opção de orientação disponível. Se a Região fosse orientada da outra forma, o Colono teria entrado em um espaço de Mar.



A seguir, esse Colono explora a Região (i). A única regra que se aplica a essa Região é que o espaço de Mar deve tocar a borda do mapa. A única opção é posicioná-la como mostrado (j).

EXPLORANDO COM NAVIOS

Navios também podem ser usados para explorar Regiões inexploradas. Ao contrário da exploração por Terra, não importa para que espaço da Região inexplorada você move o Navio. Simplesmente revele uma Região que um Navio possa alcançar. Se possível, coloque a Região de modo que seus espaços de Mar possam ser alcançados pelo Navio sem entrar em outras Regiões. O Navio então termina seu movimento em um espaço de Mar que pode ser alcançado na nova Região.



Exemplo: você explora a Região destacada com seu Navio.



A Região poderia ser colocada nas orientações (a) ou (b). O Navio é então colocado na Região recém-revelada em qualquer um dos dois espaços de Mar (já que Navios podem se Mover entre todos os espaços de Mar conectados).

Se isso não for possível (por exemplo, se a Região não tiver espaços de Mar), então coloque-a de acordo com as regras normais de posicionamento de Região. O Navio então retorna e termina seu movimento no espaço de Mar em que ele iniciou seu movimento. Isso também se aplica se o Avanço Navegação foi usado durante o movimento.

O Avanço Navegação também pode ser usado diretamente para explorar, ao Mover para a primeira Região inexplorada na direção movida (desde que não haja um espaço de Mar na direção primeiro).



Exemplo: na sua próxima Ação Mover, você move o Navio para a Região (c) para explorá-la.



Essa Região não tem um espaço de Mar, então você decide entre as orientações (d) e (e).



Então, você coloca o Navio de volta no espaço de Mar de onde ele veio.

COMBATE

COMBATE EM TERRA

As batalhas acontecem tipicamente durante uma Ação Mover, quando 1 ou mais Unidades Militares se move(m) para um espaço com 1 ou mais Unidades inimigas, ou para uma cidade inimiga. Batalhas são resolvidas imediatamente quando acontecem e devem ser completadas antes que outras Unidades/grupos sejam movidos.

Batalhas são resolvidas realizando uma série de Rodadas de Combate, até que o atacante recue ou um dos lados (ou ambos) tenha(m) perdido todas as suas Unidades Militares.

Cada Rodada de Combate consiste nas 5 etapas seguintes:

1. JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO

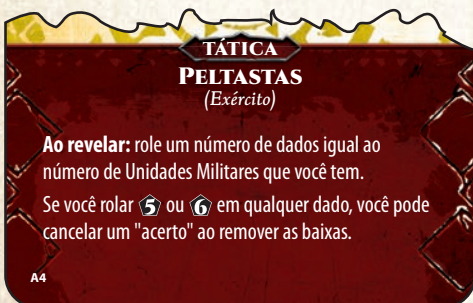
No começo do combate, se o atacante tiver o Avanço *Tática*, ele pode jogar 1 Carta de Ação virada para baixo na frente dele. Então, não importa se o atacante jogou uma carta ou não, se o defensor tiver o Avanço *Tática*, ele pode jogar 1 Carta de Ação virada para baixo.



2. REVELAR A CARTA DE AÇÃO

Revele simultaneamente quaisquer Cartas de Ação jogadas e leia os efeitos em voz alta. Qualquer efeito que tenha o texto "Quando revelado" é aplicado imediatamente, enquanto outros efeitos podem acontecer mais à frente na Rodada de Combate. Uma Carta de Ação afeta apenas a Rodada de Combate em que é jogada e é descartada virada para cima na pilha de descarte depois da Rodada.

Cada efeito de combate tem um título e mostra um ou mais dos seguintes: Exército, Fortaleza ou Navio. Isso indica que tipo de Unidade (ou Fortaleza) um jogador deve ter presente na batalha para jogar a carta.



3. ROLAGEM DE COMBATE

A parte central de toda Rodada de Combate é a rolagem de combate. Cada jogador faz uma rolagem de combate, rolando um número de dados igual ao número de Unidades Militares que ele tem na batalha. Algumas Cartas de Ação também somam ao total.

Todas as faces dos dados têm um ícone de Conflito que representa um tipo de Unidade Militar. Quando esses ícones são rolados, a habilidade de Conflito da Unidade correspondente no Exército deve ser ativada. Ignore quaisquer ícones de Conflito de Unidades que você não tem na batalha.

A soma dos dados rolados é representada por um ícone de espada †.

Cada Unidade específica só pode ter sua habilidade de Conflito ativada uma vez por rolagem e cada ícone individual ativa a habilidade de apenas uma Unidade, e não de todas as Unidades daquele tipo.

UNIDADE	ÍCONE DE CONFLITO	HABILIDADE DE CONFLITO
Infantaria		+1 †
Navio	Nenhum	Nenhuma

Exemplo: os jogadores Vermelho e Azul estão tendo uma batalha.



Vermelho rola 3 dados para suas 3 Infantarias, conseguindo os resultados mostrados. Isso dá um † final de 14: 12 pela soma dos dados, +2 pelos dois ícones da Infantaria.



Azul rola 2 dados para suas 2 Infantarias, conseguindo um † final de 8: 7 pela soma dos dados, +1 pelo ícone da Infantaria.



UNIDADE	ÍCONE DE CONFLITO	HABILIDADE DE CONFLITO
Cavalaria		+2 †
Elefante		O valor do dado não soma ao seu †, mas cancela um acerto do oponente.
Líder		Ignore a rolagem original e errele o dado até ter um novo resultado com um ícone de Conflito diferente de Líder.

EXEMPLOS COM UNIDADES DA EXPANSÃO

Exemplo 1: o jogador Roxo tem 4 Unidades em batalha: 2 Infantarias, 1 Cavalaria e um Líder.



Ele rola 4 dados, obtendo os resultados mostrados. Embora tenham sido rolados 2 ícones de Cavalaria, Roxo tem apenas 1 Unidade de Cavalaria na batalha, então apenas um dos ícones é ativado, dando +2 ao !. O ícone do Elefante é ignorado, já que Roxo não tem nenhum Elefante na batalha.



O dado de Líder é rolado de novo, resultando em 6, ativando a habilidade de Conflito de uma das Unidades de Infantaria, o que adiciona +1 !.



O ! final de Roxo é 18.

Exemplo 2: o jogador Amarelo tem 3 Unidades em batalha: 1 Infantaria, 1 Líder e 1 Elefante.



Ele rola 3 dados, obtendo os resultados mostrados. O ícone de Conflito do Elefante é ativado, ignorando o ! de 2, mas, em vez disso, cancelando um acerto do oponente na próxima etapa. Como Amarelo tem apenas 1 Líder, apenas um ícone de Conflito do Líder é ativado, embora tenham sido rolados dois.



Um dos 1 é rerrolado e o resultado é um 5. Isso ativa a habilidade de Conflito de uma das Unidades de Infantaria e adiciona +1 !.



O ! final de Amarelo é 7 e também cancela um acerto do oponente.

4. REMOVER AS BAIXAS ! ÷ 5 = ✨

Quando os ! finais são calculados, os jogadores determinam quantos acertos conseguiram. Divida o ! final por 5 e arredonde para baixo para determinar o número de golpes que acertaram o inimigo. Por exemplo, rolar um 14 causa 2 acertos.

Para cada acerto obtido, seu oponente deve remover qualquer uma das Unidades Militares dele, se possível. Quaisquer cartas ou habilidades que permitam a você cancelar acertos são usadas nessa etapa, a menos que seja afirmado o contrário. Colonos não são Unidades Militares e não podem ser usados como baixas.

Porém, quando a última Unidade Militar de um jogador é removida da batalha, quaisquer Colonos da cor dele naquele espaço também são removidos.

5. VERIFICAÇÃO DO FIM DA BATALHA

Se um lado não tiver mais Unidades restantes, ele perde e o lado com Unidades restantes vence.

Se ambos os lados perderem todas as Unidades na mesma Rodada de Combate, o combate termina sem vencedor nem perdedor.

Se um lado tiver apenas uma Fortaleza defendendo, ele vence se o atacante for eliminado na primeira Rodada. O efeito da Fortaleza dura apenas uma Rodada. Então, se alguém atacar uma cidade vazia com uma Fortaleza e sobreviver à primeira Rodada, ele captura a cidade.

Se ambos os lados tiverem Unidades restantes, o atacante tem a opção de recuar.

Se isso acontecer, o combate termina (sem vencedor nem perdedor) e as Unidades atacantes voltam para o espaço de onde elas se Moveram. Todas as Unidades na batalha devem recuar juntas e para o espaço de onde vieram.

Se o atacante não recuar, uma nova Rodada de Combate começa.

RESUMO DAS REGRAS

Jogar Cartas de Ação: o atacante decide primeiro, depois o defensor. É necessário ter o Avanço *Tática*.

Revelar Cartas de Ação: revele quaisquer Cartas de Ação jogadas e resolva os efeitos que acontecem antes da Rolagem de Combate.

Rolagem de Combate: ambos os jogadores rolam um número de dados igual ao número de Unidades que eles têm. Some os dados e aplique quaisquer habilidades de Conflito para calcular seu Valor de Combate (!).

Divida o total por 5 (arredondando para baixo) para descobrir o número de acertos obtidos e remova as baixas.

Verificação do Fim da Batalha: se ambos os jogadores tiverem Unidades restantes, o atacante pode recuar. Se não, repita esta sequência.

CAPTURANDO CIDADES

Uma cidade é capturada se houver Unidades Militares sozinhas em uma cidade inimiga depois de uma batalha (ou seja, movendo-se para uma cidade não defendida ou sobrevivendo contra as Unidades inimigas e/ou uma Fortaleza). Quando isso acontecer, siga as seguintes etapas:

1. Substitua as peças de cidade do dono (a) por peças correspondentes da sua cor (b). Edifícios sob Influência Cultural de outro jogador não são substituídos, nem quaisquer Maravilhas presentes na cidade (c).
2. Ganhe igual ao tamanho da cidade. Ganhe 1 adicional se a cidade estava Feliz e apenas 1 se a cidade estava Zangada, não importa o tamanho dela.

Tamanho			
1	1	2	1
2	2	3	1
3	3	4	1
4	4	5	1
5	5	6	1

3. O dono anterior da cidade pode colocar um Colono em uma das outras cidades dele (d). Se ele não tiver outras cidades ou um Colono na reserva dele, ele não recebe um Colono.
4. A cidade fica Zangada (e).



Nota: você pode usar um efeito contínuo de um Edifício em uma cidade que capturar (por ex., Porto, Fortaleza, Mercado), mesmo se você não tiver o Avanço necessário para construir esse Edifício.

FICANDO SEM PEÇAS DE CIDADE

Se você capturar uma cidade que contém peças de cidade que você precisa substituir, mas não houver nenhuma em sua reserva (ou seja, todas as suas peças já estão no tabuleiro), simplesmente remova essas peças da cidade capturada e não as substitua. Se a peça de cidade que falta for o Assentamento, toda a cidade é removida. Você ganha 1 por cada peça de cidade (Assentamento, Edifício e Maravilha) removida dessa maneira (independentemente do Humor da cidade ou se a peça estava sob Influência Cultural).

COLONOS EM COMBATE

Colonos não podem lutar. Se houver Colonos sozinhos em um espaço com uma Unidade Militar inimiga, acontece uma batalha na qual os Colonos são derrotados automaticamente (não são jogadas cartas nem dados são rolados). Isso significa que as Unidades Militares que eliminaram os Colonos não podem se mover de novo nesse turno. Colonos acompanhados por Unidades Militares amigas não podem ser tomados como baixas, e são eliminados se todas as outras Unidades Militares amigas forem eliminadas. Da mesma forma, um Colono se movendo com Unidades Militares também volta para o lugar de onde veio se o atacante recuar.

AVANÇOS RELEVANTES

Tática — Você pode **Mover** Unidades Militares. Você pode jogar **Cartas de Ação** em batalhas.

Cerco — Cancele a habilidade da Fortaleza de adicionar +1 dado (pague 2), e/ou de cancelar um acerto (pague 2).

Armas de Aço — Quando uma batalha começar, você pode pagar 1 para receber +2 , ou +1 contra um inimigo que também tem **Armas de Aço**.

Fanatismo — Você recebe +2 na primeira rolagem de combate em batalhas em uma cidade com um Templo. Se você perder a batalha, coloque 1 Infantaria em uma das suas cidades de graça.

COMBATE NAVAL

Uma batalha Naval acontece se você **Mover** ou **Recrutar** Navios em um espaço de Mar com pelo menos 1 Navio inimigo. O combate é resolvido da mesma forma que o combate em Terra e os Navios também podem recuar e voltar para o espaço onde começaram seu movimento. Eles não podem recuar se tiverem sido **Recrutados** naquele espaço. Navios não têm habilidade de Conflito.

Unidades Terrestres transportadas por Navios não têm função durante um combate Naval (exceto por algumas habilidades de Líder). Entretanto, depois da batalha Naval você deve verificar se você tem Navios suficientes para transportar as Unidades Terrestres no espaço (2 Unidades Terrestres por Navio). Se não, você deve remover as Unidades Terrestres até que o transporte seja possível.

Embora um Navio não possa ser **Movido** de novo depois de participar de uma batalha, as Unidades a bordo ainda podem embarcar ou desembarcar durante uma Ação **Mover**. Se uma Unidade desembarcar em um espaço que contém Unidades inimigas, acontece uma batalha em Terra (de acordo com as regras normais).

EVENTOS

Eventos representam acontecimentos que podem afetar uma Civilização e cativar historiadores e contadores de histórias. Alguns Eventos são bons, outros são ruins.

Sempre que você ganhar um Avanço, pegue um cubo do Marcador de Eventos em seu Tabuleiro do Jogador e coloque-o ao lado do novo Avanço, ganhando uma ficha de Humor/Cultura, se aplicável. Se o seu

Marcador de Eventos estiver vazio, compre e resolva a carta do topo do Baralho de Eventos. Então, reabasteça seu Marcador de Eventos com 3 novos cubos da sua reserva.

Se você for instruído a comprar uma Carta de Evento e não houver nenhuma restante, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.


Para resolver uma Carta de Evento, leia o texto em voz alta e aplique o efeito. A maioria dos Eventos afetam apenas o jogador que os revela, mas alguns afetam todos os jogadores. Se uma Carta de Evento forçar todos os jogadores a fazer alguma coisa, isso é feito no sentido horário, começando pelo jogador que comprou a Carta de Evento.

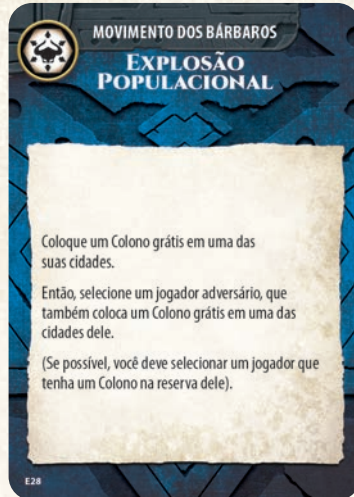
A menos que você seja instruído a manter a carta, ela é descartada virada para cima depois de ser resolvida.

◀ 20 novas Cartas de Evento são adicionadas ao jogo, que são embaralhadas no Baralho de Eventos durante a preparação. Elas funcionam como as Cartas de Evento do jogo base, mas podem ter novos elementos da expansão.



POR UMA CIDADE DESTRUÍDA?

Algumas Cartas de Evento como "Terremoto" e "Vulcão" podem destruir cidades. Os jogadores recebem  quando isso acontece. Embora possa parecer estranho a princípio, isso tem um objetivo temático e de equilíbrio. Imagine como um Evento cataclísmico como esse será discutido pelos historiadores, pesquisado pelos arqueólogos, e como continuará a capturar a imaginação de incontáveis gerações.



ÍCONES DE EVENTO

Algumas Cartas de Evento têm um ícone no canto superior esquerdo. Esses são efeitos especiais que são resolvidos imediatamente depois que a carta é revelada, antes do resto do texto, e mesmo se o efeito principal da carta não acontecer posteriormente na partida. Ícones de Evento afetam apenas o jogador que comprou a carta. Os diversos ícones de Evento são explicados a seguir:



MINA DE OURO (GANHE 2 OUROS)

Você ganha 2  imediatamente.



TERRA EXAURIDA


Coloque um marcador de Terra Exaurida em um espaço vazio de Terra não Árida (sem Unidades/cidades) adjacente a uma das suas cidades.



A partir de agora, nenhum Recurso pode ser **Coletado** desse espaço e nenhuma cidade pode ser **Fundada** lá (incluindo cidades Bárbaras).

O Avanço *Irrigação* não tem efeito em um espaço com esse marcador.

EVENTOS BÁRBAROS

Bárbaros  são Exércitos independentes controlados pelo jogo que têm Assentamentos, se movem pelo tabuleiro, podem atacar os jogadores e bloqueiam a coleta de Recursos. Os Bárbaros entram na partida e são ativados principalmente pelas Cartas de Evento, mas algumas Cartas de Ação também podem ativá-los. Os Bárbaros estão sujeitos ao limite de acúmulo de Exércitos.

◀ 8 novas peças de Bárbaro são adicionadas ao jogo: 4 Cavalarias e 4 Elefantes. Elas têm os mesmos poderes das versões dos jogadores.

Consulte as páginas a seguir para saber mais sobre como interagir com os Bárbaros.

OS BÁRBAROS APARECEM



Realize essas 2 etapas em ordem:

1. Coloque um Assentamento Bárbaro e uma Infantaria Bárbara em um espaço vazio de Terra não Árida. O espaço deve estar a exatamente 2 espaços de Terra de distância de uma das suas cidades e a pelo menos 2 espaços de distância do resto das suas cidades. Se isso não for possível, eles devem ser colocados em um espaço adjacente às suas cidades. Em qualquer caso, o espaço deve estar a pelo menos 2 espaços de todas as cidades dos outros jogadores.
2. Coloque uma Unidade de Infantaria Bárbara em uma cidade Bárbara à sua escolha (isso pode incluir o Assentamento recém-construído).

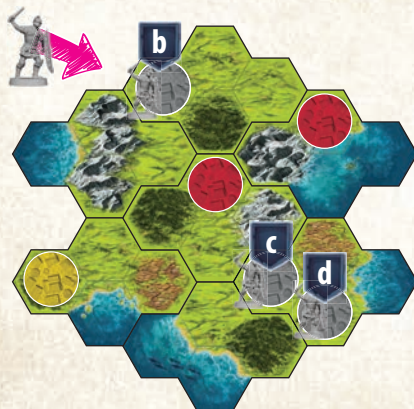
◀ Sempre que você colocar uma Unidade em uma cidade (por qualquer razão), você pode colocar uma Cavalaria ou um Elefante se a cidade já tiver uma Infantaria.

Se não houver espaço elegível para um Assentamento, nenhum Assentamento é colocado. Se todas as Unidades ou Assentamentos Bárbaros já estiverem no tabuleiro, nada é colocado.

Nota: o limite de acúmulo de Exércitos também se aplica às Unidades Bárbaras.



Exemplo: o jogador Vermelho coloca um Assentamento Bárbaro e uma Infantaria Bárbara a 2 espaços de Terra de distância, acima e à esquerda (a).



Então, Vermelho deve adicionar uma Infantaria a uma cidade Bárbara já existente (b), (c) ou (d).

OS BÁRBAROS SE MOVEM



Realize essas 3 etapas em ordem:

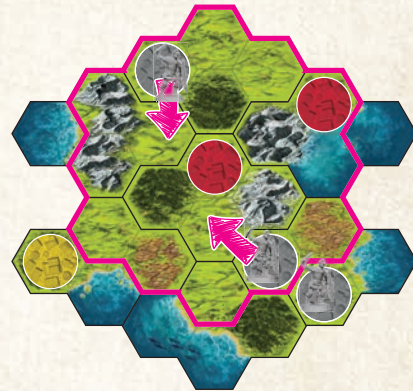
1. Confira se há quaisquer Exércitos Bárbaros a até 2 espaços de Terra das suas cidades. Se não houver nenhum, pare de resolver essas etapas e, em vez disso, realize apenas a primeira etapa do ícone Os Bárbaros Aparecem.
2. **Mova** todos os Exércitos Bárbaros a até 2 espaços de Terra de distância das suas cidades 1 espaço em direção à sua cidade mais próxima (contando a distância mais curta em espaços de Terra e não atravessando Regiões inexploradas).

Se um Exército Bárbaro se mover para um espaço com uma cidade, Exército ou Colono, resolva a batalha imediatamente.

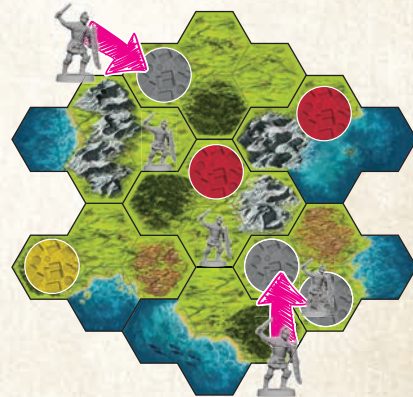
Você decide a ordem do movimento, e se houver mais de uma cidade à mesma distância, você escolhe para qual dessas cidades os Bárbaros vão se mover. Da mesma forma, se um Exército Bárbaro puder se mover para dois espaços que o aproxime em 1 espaço da sua cidade, você escolhe para qual espaço ele se move.

3. Coloque 1 Infantaria Bárbara em todas as cidades Bárbaras a até 2 espaços de Terra de distância das suas cidades.

Nota: o limite de acúmulo de Exércitos também se aplica às Unidades Bárbaras.



Exemplo: todos os Exércitos Bárbaros a até 2 espaços de Terra das cidades do jogador Vermelho se movem 1 espaço em direção a elas.



Então, uma Infantaria Bárbara é colocada em cada cidade Bárbara a até 2 espaços de Terra de distância.

BATALHAS COM OS BÁRBAROS

Uma batalha acontece sempre que um Exército Bárbaro termina no mesmo espaço que Unidades ou cidades de um jogador, ou se as Unidades de um jogador terminarem no mesmo espaço que um Exército ou cidade Bárbaros. Um jogador adversário controla os Bárbaros durante a batalha, mas não pode usar Cartas de Ação ou recuar em nome deles. As Unidades Bárbaras têm habilidades de Conflito correspondentes ao tipo delas.

BÁRBAROS CAPTURANDO CIDADES

Se Unidades Bárbaras terminarem sozinhas na cidade de um jogador depois de uma batalha, a cidade é capturada e se torna uma cidade Bárbara:

1. Substitua o Assentamento atual (a) por um Assentamento Bárbaro (b). Quaisquer Edifícios na cidade mantêm suas cores atuais (e considera-se que eles estão sob Influência Cultural).
2. O jogador que perdeu a cidade pode colocar um Colono em uma das outras cidades dele (c).
3. A cidade fica Zangada (d). Os Bárbaros não são afetados pela cidade 😡.

Nota: se os Bárbaros conquistarem uma cidade com uma Fortaleza, eles podem usá-la se um jogador a atacar mais tarde.



DERROTANDO OS BÁRBAROS

Você ganha 1 🏆 quando vence uma batalha contra um grupo de 1 ou mais Unidades Bárbaras, não importa se você os atacou ou vice-versa.

Você ganha 1 🏆 quando captura uma cidade Bárbara, independentemente do tamanho dela (além do 🏆 por derrotar quaisquer Unidades Bárbaras defensoras).

Quando fizer isso, substitua a peça do Assentamento por uma da sua cor. A cidade agora é sua.

Quaisquer Edifícios nela (se ela antes pertencia a um jogador) mantêm a cor atual. Então deixe a cidade Zangada, se ela já não estiver.

OS PIRATAS APARECEM E ATACAM

Realize essas 2 etapas em ordem:



1. Coloque 2 Navios Piratas em espaços de Mar sem Navios de jogadores. Se possível, um dos Navios Piratas deve ser colocado adjacente a uma das suas cidades. Você pode colocar os dois Navios Piratas no mesmo espaço de Mar.

Se a reserva não tiver Navios Piratas suficientes para você colocar, você deve primeiro removê-los de qualquer lugar do mapa, de modo que você tenha 2 para colocar. Você pode colocá-los de volta no mesmo lugar de onde você os retirou, se o espaço for válido.



2. Cada jogador que tem pelo menos uma cidade adjacente a pelo menos um Navio Pirata deve perder 1 Recurso, 1 🏆 ou 1 🏆. Se um jogador não puder pagar, ele deve reduzir o Humor de uma das cidades dele adjacentes a um Pirata, se possível (a menos que todas já estejam Zangadas).

Navios Piratas também têm efeitos contínuos de jogo:

- ♦ Navios Piratas bloqueiam a coleta de Recursos dos espaços de Mar em que estão e de todos os espaços de Mar adjacentes.
- ♦ Navios Piratas bloqueiam Rotas Comerciais que começam ou passam pelos espaços de Mar em que eles estão, além de todos os espaços de Mar adjacentes. [“Rotas Comerciais”, página 31]
- ♦ Navios de jogadores não podem passar por espaços de Mar ocupados por Navios Piratas, e devem parar de se mover ao entrar nesses espaços e iniciar uma batalha Naval [“Combate Naval”, página 24].

ATACANDO PIRATAS

Mover ou **Recrutar** seus Navios em um espaço com Navios Piratas inicia um combate Naval. Um jogador adversário rola os dados para os Navios Piratas, mas não pode jogar Cartas de Ação em nome deles.

Depois de uma batalha, por cada Navio Pirata que você tiver eliminado, você ganha 1 🏆 e então escolhe entre 1 🏆 ou 1 🏆 (não importa quem venceu a batalha).



MARAVILHAS

Cada Maravilha no jogo é representada por uma peça de cidade única e uma carta correspondente. Maravilhas **Construídas** valem no final da partida.

Você compra uma Carta de Maravilha e coloca na sua mão quando obtém os Avanços *Engenharia* e *Monumentos*.

Maravilhas são **Construídas** usando o Avanço *Engenharia*, ativando uma cidade Feliz, escolhendo uma Carta de Maravilha da sua mão e pagando o custo dela em Recursos e Cultura. Todas as Maravilhas mostram um Avanço pré-requisito que você deve ter antes de poder **Construir** a Maravilha.

Uma cidade pode ter mais de uma Maravilha.

Depois de **Construída**, a Carta de Maravilha é colocada à sua frente e a peça de cidade da Maravilha correspondente é adicionada à cidade ativada. Quaisquer poderes especiais da Maravilha estão ativos agora.

Nota: Maravilhas **não** são Edifícios, mas **são** peças de cidade. E como tal, elas somam ao tamanho da cidade e estão sujeitas à regra de que nenhuma cidade pode crescer para um tamanho maior que o número total de cidades que você tem.

DESTRUINDO E CONQUISTANDO MARAVILHAS

A menos que seja afirmado o contrário, quando uma cidade com uma Maravilha é destruída, você perde a Maravilha (e os dela). Remova a Carta de Maravilha da partida.

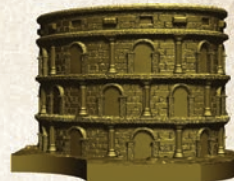
Se sua cidade com uma Maravilha for capturada por outro jogador, esse jogador fica com a Maravilha. Ele coloca a carta à frente dele e agora pode usar os poderes dela. Entretanto, você coloca um cubo da sua reserva sobre a Carta de Maravilha para indicar que foi você quem a **Construiu** originalmente. Se for um Exército Bárbaro que a capturou, apenas coloque a carta de lado com seu cubo sobre ela.

Ao final da partida, os são divididos igualmente entre o dono atual (não importa quantas vezes a cidade trocou de dono) e o construtor original da Maravilha: 2 para cada.

Se o construtor original da Maravilha reconquistar a cidade, ele ganha todos os pela Maravilha.

GRANDE ARENA

Essa permite a você gastar como e vice-versa — exceto quando gastar para **Construir** uma . Quando você ganha ou , você ainda recebe a ficha especificada.



Mas quando estiver gastando, descartando ou usando as fichas de outra forma, elas são intercambiáveis.

Depois de uma rolagem de combate, você pode gastar 1 ou 1 para somar +1 . Você pode fazer isso depois de somar o total dos dados. Você pode fazer isso uma vez por batalha em Terra.

GRANDES JARDINS

A cidade com esta pode **Coletar** qualquer tipo de Recurso de espaços de Planície — incluindo e .



As Unidades inimigas de oponentes que se movem para um espaço de Planície não podem se mover para atacar a cidade com esta no mesmo turno.

Isso é similar ao funcionamento da penalidade do terreno Floresta, exceto que a cidade com esta e o Avanço *Estradas* não podem ser usados para ignorar esse efeito. Suas Unidades e os Bárbaros não são afetados.

Se Bárbaros capturarem uma cidade com os Grandes Jardins, seu poder será aplicado sobre qualquer jogador que se mover para recapturar a cidade.

GRANDE BIBLIOTECA

Em cada um dos seus turnos, você pode declarar um Avanço que não seja de Governo e que você não tenha em seu Tabuleiro do Jogador. Você pode usá-lo como se você o tivesse até o fim do seu turno.




Isso é tratado como se você tivesse comprado o Avanço antes ao longo da partida, então ignore quaisquer efeitos que fossem ocorrer imediatamente na aquisição do Avanço, como ganhar cartas ou fichas.

Você não tem que declarar isso no começo do turno, apenas deve fazê-lo antes de usar um Avanço que você não tenha. Você pode escolher qualquer Avanço no Tabuleiro do Jogador, mesmo se você não tiver o Avanço no topo daquela categoria.



Esse poder não pode ser usado em nenhum dos Avanços de Civilização, nem dar acesso a eles

GRANDE FAROL

Sempre que ativar a cidade com esta , você pode pegar um Navio da sua reserva e colocá-lo de graça em qualquer espaço de Mar sem Navios inimigos (se você não tiver nenhum Navio na sua reserva, nenhum é colocado).



O próprio Navio não é considerado como recrutado, então se você ativar a cidade por **Recrutamento**, o número de Unidades que você recrutar ou o tamanho da cidade não terão efeito sobre a obtenção do Navio grátis.



Durante a Fase de Status, o dono do Farol sempre decide quem será o Primeiro Jogador. Isso significa que não será mais o jogador com mais  e  quem decide.

GRANDE MAUSOLÉU




Sempre que comprar uma carta de Evento ou de Ação, você pode fazer isso normalmente ou escolher comprar a carta do topo da pilha de descarte correspondente.




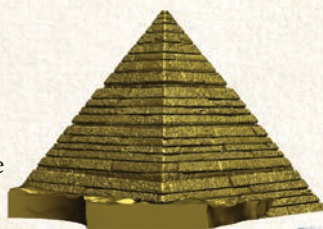
Como os descartes são feitos virados para cima, isso permite que você saiba exatamente que carta vai comprar. Se escolher comprar um Evento da pilha de descarte, você ainda resolve o ícone e o texto do Evento normalmente.


Depois que você tiver **Construído** esta , suas cartas de Ação e de Evento são descartadas no fundo da pilha de descarte correspondente depois de resolvidas. Isso significa que você geralmente não pode jogar uma carta e então comprá-la de novo usando o poder desta .

GRANDE PIRÂMIDE


Esta  vale 5  e não 4  como as outras.

Além disso, você mantém todos os 5  (e a carta), mesmo se a cidade com a Grande Pirâmide for capturada por um inimigo. Os pontos não são divididos.



Se você estiver empatado com mais  ao final da partida, você vence.




GRANDE ESTÁTUA


Imediatamente depois de **Construir** esta : compre uma Carta de Objetivo.

Uma vez por turno, você pode descartar uma Carta de Objetivo da sua mão e realizar uma Ação extra.





GRANDE MURALHA

Depois de **Construir** esta , todos os inimigos têm -2  na primeira Rodada de Combate ao atacar qualquer uma das suas cidades .

Você derrota automaticamente quaisquer Exércitos  que ataquem suas cidades. Nenhuma rolagem é feita e nenhuma carta é jogada (mas isso ainda conta como uma batalha).



Você recebe 1  por derrotar um Exército , de acordo com as regras normais.



APÊNDICE

AVANÇOS AGRICULTURA

Irrigação

Você pode **Coletar** de espaços Áridos. Esses espaços ainda são considerados Áridos para todos os outros fins (não é possível **Fundar** cidades neles, colocar Bárbaros, etc.). Você ignora Cartas de Evento "Fome".

Criação

Durante uma Ação **Coletar** Recursos, você pode coletar de um espaço de Terra a 2 espaços de Terra de distância, em vez de apenas 1. Se você tiver o Avanço **Estradas**, você pode coletar de dois espaços de Terra a 2 espaços de Terra de distância. Este Avanço só pode ser usado uma vez por turno.

CONSTRUÇÃO

Engenharia

Quando você comprar este Avanço, compre a carta do topo do Baralho de Maravilhas e coloque-a na sua mão. Você também pode usar este Avanço como uma Ação para construir uma Maravilha: **Ative** uma cidade e **Construa** uma nela. Uma cidade pode ter mais de uma. Consulte ["Maravilhas", página 28].

Saneamento

Ao **Recrutar**, você pode gastar 1 para pagar por 1 Colono. Você pode fazer isso além de comprar outras Unidades usando Recursos. Você não pode comprar mais de um Colono pagando mais durante a mesma Ação **Recrutar**.

Saneamento pode ser combinado com **Recrutamento** durante a mesma Ação **Recrutar**. Você ignora os efeitos das Cartas de Evento "Praga" e "Epidemia".

Estradas

Ao **Mover** Unidades Terrestres de ou para suas cidades, você pode pagar 1 e 1 para permitir a essa Unidade ignorar as penalidades dos espaços de Terra e se **Mover** até 2 espaços. Você deve pagar por cada Unidade ou grupo que tirar proveito dessa habilidade.



Exemplo: você tem dois Colonos e duas Infantarias na mesma cidade.



Você realiza uma Ação **Mover** e move 1 Colono 1 espaço. Você não usa o Avanço **Estradas** para esse movimento, então não gasta Recursos.



Você então paga 1 e 1 para mover o outro colono dois espaços.



Finalmente, você paga mais 1 e 1 para ativar o Avanço **Estradas de novo** e permitir às 2 Infantarias se moverem dois espaços cruzando a Montanha e entrando em uma Floresta. Como o terreno não tem efeito, o grupo pode ser movido de novo e entrar em batalha como parte de uma nova Ação **Mover**.

Se um grupo ou Unidade se mover dois espaços, o limite de acúmulo ainda deve ser observado para cada espaço **Movido** separadamente, caso você passe por outras Unidades.

Você não pode explorar Regiões inexploradas usando **Estradas**, nem pode atravessar espaços de Mar. Você pode atacar cidades usando **Estradas** (se o movimento partir de uma das suas cidades), mas você recuará apenas 1 espaço para o último espaço de onde você se moveu. **Estradas** não podem ser usadas para mover unidades que participaram de uma batalha.

Você não pode combinar **Estradas** com o embarque ou o desembarque de Navios.

MARÍTIMO

Navios de Guerra

Você pode cancelar um acerto na primeira Rodada de Combate de qualquer batalha Naval, e também em uma batalha em Terra, onde seus Exércitos deixaram seus Navios e se moveram diretamente para uma batalha em um espaço adjacente.

Navegação

Seus Navios podem se **Mover** em torno do tabuleiro até os espaços de Mar mais próximos na direção do **Movimento**. Para um exemplo visual de um movimento de Navio feito com **Navegação**, consulte ["Movimento de Navios", página 14].

EDUCAÇÃO

Educação Gratuita

Depois que você comprar um Avanço pagando por ele com pelo menos 1 ou 1, você pode pagar 1 adicional para ganhar 1. Você não pode usar este poder quando comprar a própria **Educação Gratuita** com pelo menos 1 ou 1.

Filosofia

Ganhe 1 ao obter este Avanço. De agora em diante, ganhe 1 sempre que obtiver quaisquer Avanços de **Ciência**. Você não ganha 1 por Avanços de **Ciência** adquiridos anteriormente.

GUERRA

Cerco

Ao atacar uma cidade com uma Fortaleza, antes de usar cartas ou rolar os dados, você declara se quer usar o Avanço **Cerco**. Se o fizer, pague 2 para cancelar a habilidade da Fortaleza de adicionar +1 dado e/ou 2 para ignorar a habilidade dela de cancelar um acerto.

Armas de Aço

Imediatamente antes do começo de uma batalha em Terra, você pode pagar 1 para receber +2 em todas as Rodadas de Combate contra um inimigo que não tem o Avanço **Armas de Aço**, mas apenas +1 contra um inimigo que o tem (não importa se ele usar ou não o Avanço nessa batalha).

Armas de Aço podem ser usadas para receber +2 contra Exércitos Bárbaros, já que eles não têm o Avanço **Armas de Aço**.

Se dois jogadores em uma batalha tiverem *Armas de Aço*, o atacante decide primeiro se vai pagar para usar *Armas de Aço* ou declarar que não vai fazer isso. O defensor então também deve decidir se vai pagar para usar *Armas de Aço* ou não. O atacante não pode mudar de ideia após essa decisão.

Nota: se você tiver o Avanço *Metalurgia*, você não paga 1 para ativar *Armas de Aço* contra inimigos sem *Armas de Aço*. Você ainda paga para usá-lo contra inimigos com *Armas de Aço*.

Recrutamento

Ao **Recrutar**, você pode gastar 1 para pagar por 1 Unidade de Infantaria. Você pode fazer isso além de comprar outras Unidades usando Recursos. Você não pode comprar mais de uma Unidade Militar pagando mais durante a mesma Ação **Recrutar**.

Recrutamento pode ser combinado com *Saneamento* durante a mesma Ação **Recrutar**.

ESPIRITUALIDADE

Mitos

Algumas Cartas de Evento forçam você a reduzir o Humor de 1 ou mais cidades (como "Fome", "Inundação" e "Terremoto"). Com este Avanço, para cada cidade, você pode pagar 1 para evitar reduzir o Humor daquela cidade. Este Avanço afeta Cartas de Evento que pedem para você reduzir o Humor em um nível, e aquelas cartas que reduzem o Humor diretamente para Zangada (custa apenas 1, mesmo se o Humor fosse reduzido de Feliz para Zangada).

Rituais

Quando você realizar a Ação **Aumentar Felicidade**, você pode gastar quaisquer Recursos como substitutos para . Isso é feito em uma proporção de 1:1. Por exemplo, se você tiver uma cidade de tamanho 3, você pode melhorar o Humor dela com 3 ou gastar 1-3 Recursos em vez de . Assim, você poderia pagar com 1, 1 e 1.

ECONOMIA

Rotas Comerciais

No começo do seu turno, você ganha 1 por cada Rota Comercial que puder criar, até o máximo de 4. Uma Rota Comercial é criada entre um dos seus Colonos ou Navios e uma cidade inimiga de jogador não Zangada a até 2 espaços de distância (sem contar Regiões inexploradas). Cada Colono ou Navio só pode ser pareado com uma cidade inimiga de jogador. Da mesma forma, cada cidade inimiga de jogador deve ser pareada com um Colono ou um Navio diferente. Em outras palavras, para ganhar X você deve ter pelo menos X Unidades (Colonos ou Navios) pareadas com X cidades inimigas diferentes (você pode criar Rotas Comerciais com mais de um jogador).

Exemplo: aqui, os Navios e Colonos vermelhos são pareados com cidades azuis (A com A, B com B, C com C). Note que não há problema em um dos Colonos estar em um Navio e o outro mais à esquerda não ter uma cidade (não pareada) a até 2 espaços de distância com que possa parear.



Tributação

Como uma Ação, você pode gastar um para ganhar um número de , ou (à sua escolha) igual ao número de cidades que você tem. Você pode fazer isso uma vez por turno e nenhuma das cidades é ativada.

Você pode ganhar recursos diferentes.

TRADIÇÕES

Circo e Esportes

Como uma Ação, você pode pagar 1 para melhorar o Humor de uma cidade em um nível – não importa o tamanho da cidade. Você também pode pagar 2, em vez disso, para melhorar o Humor em dois níveis (ou seja, de Zangada para Neutra e de Neutra para Feliz). Ao contrário da Ação **Aumentar Felicidade**, esse Avanço permite que você melhore o Humor de apenas uma cidade. Entretanto, você pode usar mais de uma Ação para melhorar o Humor de mais de uma cidade.

Monumentos

Quando você comprar este Avanço, compre a carta do topo do Baralho de Maravilhas. A Maravilha nessa carta pode ser **Construída** mais tarde usando o Avanço *Engenharia*. Todas as suas cidades com Maravilhas são imunes a futuras tentativas inimigas de **Influenciar Cultura**.

CIÊNCIA

Medicina

Depois de uma Ação **Recrutar**, você pode receber de volta 1 dos Recursos gastos. Então, se você **Recrutar** duas Infantarias e pagar 2 e 2, você pode receber de volta 1 ou . Você deve ter a quantidade de Recursos necessária para o recrutamento. Em outras palavras, se você tiver apenas 1, você não pode **Recrutar** um Colono, mesmo se ele fosse custar apenas 1 graças à *Medicina*. Você teria que ter 2, recrutá-lo e então pegar um Recurso de volta.

Metalurgia

Durante qualquer Ação **Coletar** em que você colete pelo menos 2, você pode escolher mudar 1 desses para 1. Além disso, se você tiver o Avanço *Armas de Aço*, você não precisa mais pagar 1 para ativá-lo contra inimigos sem *Armas de Aço*.

DEMOCRACIA

Liberdades Cívicas

Você pode ganhar 3 como uma Ação. Porém, usar o Avanço *Recrutamento* para comprar Unidades de Infantaria custa 2, em vez de 1.

AUTOCRACIA

Trabalho Forçado

Você pode pagar 1 para que todas as suas cidades Zangadas ajam como Neutras neste turno. Fazendo isso, você pode **Coletar** Recursos, **Recrutar** Unidades e **Construir** Edifícios como se a cidade estivesse Neutra. Cidades Zangadas ainda só podem ser ativadas uma vez.

TEOCRACIA

Dogma

Sempre que você **Construir** um novo Templo, seja usando a Ação **Construir** ou jogando cartas, você pode obter imediatamente um Avanço de *Teocracia* de graça, marcando-o normalmente com um cubo do seu Marcador de Eventos.

Você está limitado a um máximo de 2. Se você tiver mais de 2 ao obter este Avanço, você deve imediatamente reduzir a quantidade para 2.

Nota: o Avanço *Dogma* não se aplica quando você conquista uma cidade com um Templo.

Conversão

Você soma +1 à sua rolagem de **Influência Cultural** — então um resultado 4 se torna 5 e, portanto, um sucesso. Além disso, você ganha 1 quando fizer uma tentativa bem-sucedida de **Influenciar Cultura**.

Fanatismo

Durante uma batalha em uma cidade com um Templo, seja você o atacante ou o defensor, some +2 à sua primeira rolagem de combate.

Se você perder a batalha, você recebe 1 Unidade de Infantaria grátis depois da batalha e a coloca em uma das suas cidades. (Se você não tiver cidades, ou não tiver Infantarias na sua reserva, você não recebe a Unidade).

AVANÇOS DE CIVILIZAÇÃO

Cada Civilização tem sua própria categoria de Avanços de Civilização, com quatro Avanços únicos que apenas ela pode obter. Esses Avanços funcionam de forma um pouco diferente dos outros. Em vez de obtê-los diretamente, você os recebe imediatamente ao obter o Avanço associado listado ao lado de cada Avanço de Civilização. Por exemplo, quando o jogador Asteca obtém o Avanço *Tática*, ele também recebe o Avanço *Cativos* da sua categoria de Civilização.

Os cubos dos Avanços de Civilização são tirados da sua reserva e não do Marcador de Eventos.

Ao contrário das outras categorias de Avanço, você não precisa obter o Avanço do topo primeiro. Você simplesmente recebe os Avanços de Civilização na ordem em que obteve os Avanços associados. Eles ainda são considerados Avanços para fins de pontuação.

ASTECAS

Cativos (Tática)

Ao vencer uma batalha em Terra, você pode colocar quaisquer das Unidades Militares do oponente derrotado (exceto um Líder) neste Avanço, até um máximo de 4. Cada Cativo vale $\frac{1}{2}$ ao final da partida, ou eles podem ser usados pelo Avanço *Sacrifício Humano* (e alguns Líderes) para outros fins.

Tributo Imperial (Qualquer Avanço de Governo)

Suas cidades podem **Coletar** Recursos de espaços com cidades inimigas a até 2 espaços de distância, incluindo cidades . Os Recursos que você recebe correspondem aos do espaço onde as cidades estão e o das cidades não tem efeito sobre sua coleta.

Se você **Coletar** do espaço de uma cidade e tiver o Avanço *Cativos*, você pode, em vez de um Recurso, escolher remover uma Unidade Militar do espaço e mantê-la como um Cativo (consulte o Avanço *Cativos* acima).

Sacrifício Humano (Rituais)

Depois de comprar um Evento, você pode remover um Cativo do seu Tabuleiro de Civilização (devolva-o para a reserva do dono) para cancelar completamente a carta comprada (incluindo seu ícone de Evento) e comprar uma nova. Você pode continuar fazendo isso até não ter mais Cativos restantes; nesse caso, você deve manter a Carta de Evento que comprou.

Além disso, você pode remover livremente um ou mais Cativos para usar cada um como 1 ou 1 sempre que quiser.

BABILÔNIA

Canais (Engenharia)

Quando qualquer uma das suas cidades usar a Ação **Coletar** Recursos e coletar apenas 1 (mas qualquer número de outros Recursos), ganhe 1 extra (totalizando 2 ganhos). Todo coletado conta, incluindo aquele coletado por meio de cartas como "Coleta em Massa" e "Coleta Focada", já que estas afetam a Ação **Coletar** diretamente. O extra é um bônus e não é incluído no limite de Recursos que você pode coletar com base no tamanho da sua cidade. Este Avanço pode ser usado mais de uma vez por turno.

Nabucodonosor II (Líder): Grandes Jardins

Ao ganhar uma carta de , você deve ganhar os Grandes Jardins (a menos que eles já tenham sido **Construídos** por alguém). Se outro jogador estiver com essa carta, ele deve entregá-la para você e comprar uma Carta de Maravilha para substituí-la. Caso contrário, se ela ainda estiver no baralho ou no descarte, você deve tirá-la de lá (embaralhando o Baralho de Maravilhas, se ela for tirada dele). Se os Grandes Jardins tiverem sido revelados na mesa pelo Evento "Encontro de Emissários", pegue-a e revele uma nova , se possível.



Além disso, quando este Líder estiver ativo, você pode **Construir** qualquer na cidade dele como uma Ação Grátis **usando o Avanço Engenharia**. Se for os Grandes Jardins e na cidade dele, ela também custa 2 a menos.

CARTAGO

Hegemonia (Cartografia)

Como uma Ação, um dos seus Navios pode ser usado para **Fundar** uma cidade em um espaço de Terra diretamente adjacente a ele. Remova o Navio do tabuleiro e coloque um Assentamento no espaço de Terra. As regras normais se aplicam (o espaço não pode ser Árido, Exaurido ou ter outras cidades ou inimigos nele).

Você pode colocar quaisquer Unidades Terrestres transportadas no mesmo espaço de Mar que o Navio na cidade recém-**Fundada**. Entretanto, depois disso as Unidades não podem se **Mover** neste turno. Você também pode manter as Unidades no espaço de Mar se você tiver outros Navios ali para transportá-las. Se houver Unidades Terrestres restantes no espaço de Mar que não possam ser transportadas, elas são removidas.

Navios Piratas controlados por Cartago com *Aliados Piratas* também podem ser usados.

Aliados Piratas (Navegação)

Seus Navios podem se **Mover** por espaços com Navios Piratas, ou compartilhar espaços com eles, sem iniciar uma batalha. Quando seus Navios se **Movem** (ou são **Recrutados**) para um espaço com Navios Piratas, você pode escolher compartilhar o espaço ou atacar os Navios Piratas. Se você atacar, resolva a batalha Naval normalmente.

Suas Unidades Terrestres podem se **Mover** para Navios Piratas.

Enquanto uma das suas Unidades dividir um espaço com um Navio Pirata, o Navio Pirata conta como uma das suas Unidades. Isso significa que:

- ◆ Eles podem ser movidos como qualquer uma das suas Unidades — desde que uma Unidade da sua cor continue compartilhando um espaço com eles enquanto se move.
- ◆ Eles não são afetados por ícones de Pirata, Cartas de Evento ou outras habilidades que se refiram a Navios Piratas.
- ◆ Se Cartago controlar todos os 4 Navios Piratas, o Evento Pirata não tem efeito.
- ◆ Eles contam como suas Unidades se uma Carta de Evento pedir que você remova Unidades (a menos que a carta diga o contrário).
- ◆ Eles podem ser usados para o Avanço *Rotas Comerciais*.
- ◆ Eles não dão , ou para jogadores adversários que os derrotarem.
- ◆ Em combate, eles contam como seus Navios para toda a batalha. Quando seus Navios normais e os Navios Piratas sob seu controle participarem juntos em uma batalha Naval, você deve usar os Navios Piratas como baixas primeiro.
- ◆ Navios Piratas controlados são em adição aos seus 4 Navios normais, então Cartago pode controlar até 8 Navios. Entretanto, Cartago tem um limite de acúmulo de 4 Navios em um espaço.

Nota: se você já estiver dividindo um espaço com um Navio Pirata, você pode atacá-lo usando uma Ação **Mover** no seu Navio. Você permanece no espaço e ataca o Navio Pirata. Os Navios dividindo um espaço com um Navio Pirata também se juntarão ao ataque, inclusive se você mover outro dos seus Navios para este espaço e atacá-lo.

CELTAS





Influência Druídica (Sacerdócio)

Você pode escolher Assentamentos Bárbaros como alvo da sua Ação **Influenciar Cultura**. Se você tiver sucesso, em vez de substituir a peça do Assentamento por uma da sua cor, você coloca uma da reserva geral embaixo dela. Um Assentamento só pode ter um máximo de uma embaixo dele. A cidade não é afetada, mas você marca 1 por cada ficha restante ao final da partida.

A ficha é removida se qualquer jogador (incluindo você) capturar o Assentamento ou convertê-lo usando a carta "Admiração Cultural".

CHINA

Arrozais (Irrigação)



Ao Coletar Recursos de um espaço de Planície fora da sua cidade e que contém pelo menos 1 Colono nele, ganhe 1  adicional. Você só ganha 1  adicional por espaço de Planície, mesmo se ele tiver mais de um Colono. Você pode ganhar no máximo 2  adicionais no total, ou seja, de dois espaços diferentes com um Colono. O  extra é um bônus e não é incluído no limite de Recursos que você pode coletar com base no tamanho da sua cidade.

Dispersão (Criação)



Depois de uma Ação Recrutar na qual você Recrutou pelo menos 1 Colono, você pode realizar imediatamente uma Ação Grátis para Mover seus Colonos que estejam em cidades para um espaço adjacente.

- ◆ Estradas podem ser usadas de acordo com as regras normais delas.
- ◆ Cada Colono pode ou não se mover. Você pode mover até 3 Unidades/grupos (de Colonos), como normalmente ocorre.
- ◆ Mover o Colono que você acabou de recrutar é opcional. Você pode mover apenas os outros Colonos se quiser.
- ◆ Apenas seus Colonos podem se mover. Outras Unidades não podem se mover com eles como parte de um grupo.
- ◆ Colonos obtidos por outros meios (como depois que uma cidade é capturada, "Migração", "Explosão Populacional") não ativam Dispersão.

Qin Shi Huang (Líder): Grande Muralha



Ao ganhar uma carta de , você deve ganhar a Grande Muralha (a menos que ela já tenha sido Construída por alguém). Se outro jogador estiver com essa carta, ele deve entregá-la a você e comprar uma Carta de Maravilha para substituí-la. Caso contrário, se ela ainda estiver no baralho ou no descarte, você deve tirá-la de lá (embaralhando o Baralho de Maravilhas, se ela for tirada dele). Se a Grande Muralha tiver sido revelada na mesa pelo Evento "Encontro de Emissários", pegue-a e revele uma nova , se possível.




Além disso, quando este Líder estiver ativo, você pode Construir qualquer  na cidade dele como uma Ação Grátis usando o Avanço Engenharia. Se for a Grande Muralha e na cidade dele, ela também custa 2  a menos.



EGITO



Planícies de Inundação (Irrigação)

Você pode Fundar cidades em espaços Áridos. Todas as suas cidades podem Coletar  ou  de espaços Áridos.

Se um espaço Árido for capturado por outro jogador, a cidade permanece no espaço Árido, mesmo que ele não tenha o Avanço Planícies de Inundação. O novo dono só poderá coletar do espaço Árido se ele tiver Irrigação (e, nesse caso, apenas .


Embalsamamento (Rituais)

Você ganha 1  depois de lutar em qualquer batalha, não importa se você venceu ou perdeu. Se você já tiver mais que 4 , você não recebe fichas adicionais deste Avanço. As batalhas incluem ser atacado por Bárbaros, e aquelas envolvendo cidades indefesas ou Colonos.




Você também ganha 1  quando um dos seus Líderes morre ou é descartado, independentemente de quantas  você tem.


Deus-Homem (Sacerdócio)

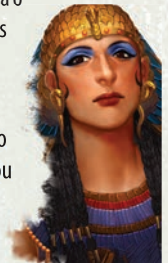
Seus Avanços de Teocracia ganham também as habilidades da Autocracia. Por exemplo, se você tiver Dogma, então você também pode usar Nacionalismo. Se você tiver Devoção, você também se beneficia de Totalitarismo, e assim por diante.

Embora você possa usar esses Avanços, você não os possui de verdade. Nenhum cubo é colocado neles (e você não ganha  por eles ao final da partida).

Cleópatra (Líder): Senhora

Com Cleópatra como sua Líder, uma vez por turno como uma Ação Grátis, você pode colocar 1  na cidade que ela ocupa. Para atacar qualquer cidade Egípcia com uma  (independentemente de Cleópatra ainda estar ou não nela), um oponente deve pagar a mesma quantidade de  para a reserva geral (não para o jogador Egípcio). O custo deve ser pago antes de Mover as Unidades atacantes e é pago independentemente do resultado da batalha.

Ataques Bárbaros não são afetados pela presença de . Se Cleópatra morrer ou for substituída, todas as fichas são removidas. Se o Egito perder uma cidade devido a um Evento ou por outros motivos (por exemplo, um "Vulcão"), todas as fichas também são removidas com a cidade.




FENÍCIA

Cedros e Tinturas (Rotas Comerciais)

Seus Navios podem formar Rotas Comerciais com cidades Costeiras inimigas que estejam a até 3 espaços de distância. Além disso, suas cidades com Portos agora podem estabelecer uma Rota Comercial por conta própria (sem necessidade de um Colono/Navio), mas apenas com cidades Costeiras inimigas que estejam a até 3 espaços de distância. Você ainda está limitado a um total de 4 Rotas Comerciais.

GRÉCIA

Treinamento Formal (Educação Pública)



Ganhe 1  sempre que você Recrutar Unidades em uma cidade com uma Academia. Isso se aplica apenas quando você ativar uma cidade para Recrutar Unidades, incluindo Navios. Isso não funciona quando você obtiver Unidades devido a outros efeitos de jogo.

Helenização (Artes)

Você pode tentar Influenciar Cultura a partir de qualquer cidade que esteja sob sua influência, ou seja, que tenha um Edifício da sua cor.

Como sempre, o alcance da tentativa é igual ao tamanho da cidade e não apenas o número de peças de cidade sobre as quais você tem Influência naquela cidade.

Exemplo: se você tiver Influenciado um Edifício em uma cidade de tamanho 3, então o alcance da sua Influência Cultural a partir dessa cidade é 3.

Além disso, você pode pagar 2  em vez de 1  para usar o Avanço Artes. O Avanço Artes ainda só pode ser usado uma vez por turno, embora você tenha duas maneiras de usá-lo.

Cidades-Estados (Qualquer Avanço de Governo)

Ao ativar uma cidade pela segunda vez em um turno, você pode selecionar outra cidade para ser ativada no lugar dela. A cidade original ainda realiza a Ação, usando seu tamanho e Humor, mas é a outra cidade que é considerada ativada. Se a outra cidade já tiver sido ativada neste turno, seu Humor cai normalmente.

A cidade que você ativou no lugar da cidade original deve ter pelo menos o mesmo tamanho que ela no momento em que a cidade original é ativada. Portanto, é permitido que uma cidade de tamanho 2 Construa e se torne de tamanho 3, enquanto outra cidade de tamanho 2 é considerada ativada.

Além disso, a outra cidade deve ter pelo menos o mesmo Humor que a cidade original, ou seja, se a cidade original está Feliz, você não pode ativar uma cidade Neutra ou Zangada no lugar dela, e se a cidade original estiver Neutra, você não pode ativar uma cidade Zangada.

HUNOS

Nômade (Armazenamento)

Durante uma Ação **Mover**, você pode mover cidades não Zangadas de tamanho 1 como se elas fossem Unidades. Elas podem se mover sozinhas ou com grupos de outras Unidades. Se elas se **Moverem** sozinhas, elas usam um dos 3 movimentos da Ação **Mover**, assim como uma Unidade. Depois de se mover, cada cidade **Movida** ganha 1 Recurso correspondente ao espaço para onde se **Moviu**. Isso não é considerado uma Ação **Coletar** Recursos. É possível **Mover** até 3 cidades e ganhar até 3 Recursos: um de cada movimento.

- ♦ Uma ficha de 🗺️ se move junto com a cidade.
- ♦ As regras de terreno se aplicam: cidades que se movem para um espaço de Montanha não podem se mover de novo nesse turno.
- ♦ Cidades não podem usar o Avanço *Estradas* ou se mover com um grupo que estiver usando *Estradas*.
- ♦ Cidades nunca podem se mover para o mesmo espaço que outra cidade.
- ♦ Cidades não contam para nenhum limite de acúmulo de Unidades.
- ♦ Uma cidade pode se mover para um espaço Exaurido ou Árido, mas nunca ganhar um Recurso por se mover para lá, mesmo com o Avanço *Irrigação*. Se a cidade mais tarde **Construir** e adicionar um Edifício, ela permanecerá no espaço Exaurido ou Árido.
- ♦ Cidades são ativadas sempre que se movem. Movimentos adicionais (ou qualquer outra ativação) reduzirão o Humor dela normalmente.
- ♦ As Unidades em uma cidade não precisam se mover junto com uma cidade que se move.

Tribos Hunas (Qualquer Avanço de Governo)

Se você comprar uma Carta de Evento que faça os Bárbaros se **Moverem**, você pode decidir em que direção cada Unidade ou grupo se move. Grupos de Unidades Bárbaras não podem ser separados: se um grupo de Unidades se mover, todas as Unidades no grupo se movem para o mesmo espaço.

Você deve pagar 1 🏹 ou 1 🏹 para usar este poder, não importa de quantos Exércitos 🏹 você decida controlar o movimento.

ÍNDIA

Proselitismo (Religião Estatal)

Seus Colonos podem fazer tentativas de **Influenciar Cultura** contra cidades inimigas. O alcance básico deles é 2, mas pode ser aumentado com 🏹 normalmente, ou por outros Colonos no mesmo espaço. Cada Colono adicional soma 1 ao alcance. Colonos em cidades aumentam o alcance da cidade da mesma forma.

Por exemplo, 3 Colonos em um mesmo espaço têm um alcance de 4, e 3 Colonos em uma cidade de tamanho 2 têm um alcance de 5. Todas as outras regras, como a de uma **Influência Cultural** bem-sucedida por turno, ainda se aplicam.

JAPÃO

Cerâmica (Armazenamento)

Quando uma das suas cidades coletar pelo menos 3 🏹 com uma única Ação **Coletar**, você ganha 1 🏹. Cartas como "*Coleta em Massa*" e "*Coleta Focada*" podem ser usadas para ganhar o 🏹, já que elas afetam a Ação **Coletar** diretamente.

Subterfúgio (Tática)

Quando outro jogador usar uma Carta de Ação pelo seu efeito que não é de combate, você pode descartar 1 Carta de Ação da sua mão para cancelar o efeito dela. Você deve ter uma cidade ou Unidade Militar a até 2 espaços de distância de quaisquer Unidades ou cidade daquele jogador para fazer isso.

Você deve declarar isso imediatamente depois que o jogador anunciar qual carta está jogando, mas antes de ver exatamente como o efeito da carta é resolvido. Se o efeito tiver outro jogador como alvo, você pode esperar até saber quem é o alvo.

A carta cancelada é descartada como se não tivesse sido jogada. Se a carta tiver qualquer custo para ser jogada, como uma Ação ou 🏹, esse custo não é pago.

Como cortesia, os jogadores devem fazer uma pausa depois de anunciar que vão jogar uma Carta de Ação para dar a você uma chance de usar este Avanço.

Nota: Cartas de Evento "*Grande Povo*" que são mantidas na mão como Cartas de Ação também podem ser canceladas com esta habilidade. Da mesma forma, elas também podem ser descartadas por você para cancelar outras cartas com esta habilidade.

Xogunato (Qualquer Avanço de Governo)

Qualquer Carta de Ação ou Carta de Evento jogada "Como uma Ação" pode ser jogada como uma Ação Grátis.

Ao usar o Avanço *Recrutamento*, você pode pagar 1 🏹 para comprar uma Carta de Ação, em vez de usá-la para **Recrutar** uma Infantaria.

Se você usar este Avanço e apenas comprar uma carta e não **Recrutar** mais nenhuma Unidade, isso não ativa o Avanço *Nacionalismo* (já que você não **Recrutou** um Exército ou um Navio).

MAIAS

Quadras de Jogo (Circo e Esportes)

Ao **Coletar** Recursos ou **Recrutar** Unidades, você pode pagar 1 🏹 para tratar a cidade como sendo 1 tamanho maior, permitindo que você **Colete** mais 1 Recurso ou **Recrute** mais 1 Unidade (ainda pagando o custo deles, é claro).

Além disso, uma vez por turno, você pode comprar um Avanço de *Espiritualidade* com desconto de 1 🏹.

Calendário (Astronomia)

Como uma Ação Grátis, você pode olhar a carta no topo do Baralho de Eventos. Você pode então pagar 1 🏹 para colocá-la no fundo do baralho. Você pode continuar fazendo isso enquanto tiver 🏹 para gastar. Se você não tiver 🏹, você ainda pode olhar a carta do topo.

Nota: se obter *Astronomia* (portanto, recebendo *Calendário* ao mesmo tempo) desencadear um Evento, você não pode usar *Calendário* para olhar a carta de Evento antes de comprá-la. Você deve completar primeiro a Ação do Avanço antes que possa realizar a Ação Grátis permitida por este Avanço.

PÉRSIA

Zoroastrismo (Sacerdócio)

Ao usar a Ação **Influenciar Cultura**, suas cidades podem escolher como alvo uma Unidade Militar inimiga que não seja um Líder (incluindo 🏹), que esteja em um espaço de Terra e fora de uma cidade. A Unidade alvo deve ser de um tipo que você tem disponível em sua reserva. Aumentar o alcance e resultado do dado funcionam normalmente. Se tiver sucesso, troque a Unidade por uma das suas Unidades Militares do mesmo tipo. Se houver outras Unidades inimigas no mesmo espaço, uma batalha acontece imediatamente entre sua nova Unidade e as Unidades inimigas. Colonos desprotegidos são automaticamente derrotados em batalha, como normalmente ocorre.

De acordo com as regras normais da **Influência Cultural**, você só pode ter uma tentativa bem-sucedida por turno. Se tiver sucesso, você não poderá fazer outras tentativas em um Edifício ou em outra Unidade neste turno.


ROMA

Estradas Imperiais (Estradas)

Ao usar *Estradas* (pagando 1 🏹 e 1 🏹), você pode **Mover** suas Unidades/grupos até 4 espaços se eles começarem e terminarem em uma das suas cidades. Assim como no uso de *Estradas* em geral, você deve pagar 1 🏹 e 1 🏹 por cada Unidade/grupo que usar o Avanço.

VIKINGS

Construção Naval (Pesca)

Ao comprar o Avanço *Navegação*, você não paga o custo em .

Durante a Ação **Mover**, seus Navios podem se converter em Infantarias ou Colonos e suas Infantarias e Colonos podem se converter em Navios, ao mover para um espaço adjacente apropriado.

Navios que se movem de um espaço de Mar para um espaço de Terra adjacente podem ser trocados por um Colono ou, desde que você tenha *Tática*, em uma Unidade de Infantaria. O **Movimento** deve começar em um espaço de Mar adjacente a um espaço de Terra. Não é possível se mover por vários espaços de Mar conectados e então fazer a conversão em uma única Ação. O espaço de destino deve estar livre de Unidades/cidades inimigas, mas mover-se para uma das suas cidades ou para um espaço com suas próprias Unidades é permitido.


Se quaisquer Unidades Terrestres estiverem a bordo do Navio, elas podem se **Mover** com ele quando ele é convertido, mas os limites de acúmulo devem ser observados. Como alternativa, elas podem permanecer no espaço de Mar se você tiver outros Navios ali para transportá-las.

Da mesma forma, os Colonos e as Infantarias podem se **Mover** para um espaço de Mar adjacente e serem trocados por Navios. O espaço de Mar não pode conter nenhum Navio inimigo ou Navios Piratas, mas pode conter seus Navios.

Também é possível **Mover** um grupo de Colonos ou de Infantarias para um espaço de Mar, trocar apenas um ou alguns e embarcar os restantes nos novos Navios no mesmo movimento.

- ◆ Unidades convertidas ainda são consideradas a mesma Unidade. Uma nova Ação **Mover** é necessária para movê-las novamente. Por exemplo, depois que um Navio se move para a Terra e se torna um Colono, o Colono não pode ser movido como parte da mesma Ação. Uma nova Ação **Mover** é necessária.
- ◆ Unidades convertidas ainda são consideradas a mesma Unidade em relação a efeitos de terreno. Por exemplo, um Navio convertido em uma Infantaria quando se move para um espaço de Montanha não pode se mover de novo nesse turno. De modo similar, um grupo de Infantarias que tenha entrado em um espaço de Floresta em uma Ação **Mover** anterior e então se moveu para se converter em Navios ainda é afetado pela Floresta. Assim, eles não podem se mover para atacar pelo resto do turno — seja como Navios ou, se convertidos de volta em um **Movimento** subsequente, como Infantarias.
- ◆ Esse Avanço não pode ser combinado com o Avanço *Estradas* de maneira nenhuma.
- ◆ É possível converter um Colono em um Navio com uma Ação **Mover** e então converter o Navio em uma Infantaria com uma segunda Ação **Mover**.
- ◆ Você não pode converter um Navio em uma Infantaria ou vice-versa sem o Avanço *Tática*, já que converter Unidades é parte de uma Ação **Mover**.
- ◆ Unidades que exploram novas Regiões não podem ser convertidas durante o **Movimento** de exploração.

Pedras Rúnicas (Rituais)

Depois de qualquer batalha em que você perdeu 2 ou mais Unidades Militares, você pode pegar uma das suas peças de Obelisco não usadas e colocá-la à sua frente como se fosse um Objetivo completado. Ela conta como 1  pelo resto da partida e não pode ser construída em nenhuma das suas cidades.

VARIANTES EVENTOS

Se você achar a natureza dos Eventos aleatória demais, há duas variantes diferentes que podem ser usadas:

Sem Eventos: compre Cartas de Evento, mas resolva apenas o efeito dos ícones de Evento.

Eventos opcionais: antes de comprar uma Carta de Evento, você deve decidir e anunciar se quer resolver a carta normalmente ou resolver apenas o efeito dos ícones de Evento.

PARTIDA MAIS CURTA

Para uma partida mais curta que dura 4 Eras, faça o seguinte:

- ◆ Cada jogador começa com 2 Colonos.
- ◆ Durante a parte Avanço Grátis da Fase de Status, cada jogador recebe 2 Avanços em vez de 1. Os jogadores recebem seu primeiro Avanço na ordem do turno e, então, recebem seu segundo Avanço, também na ordem do turno. O segundo cubo do Avanço grátis sai da reserva do jogador e não do Marcador de Eventos.
- ◆ A partida termina no fim da Era IV.

VARIANTE DO FIM DA PARTIDA

Para adicionar um pouco de incerteza sobre quando a partida acaba, use o verso da Trilha de Rodadas, que mostra 7 Eras. Escolha uma das seguintes opções ao usar esta variante:

Rolar para Terminar: nos espaços usados para marcar as últimas 5 Rodadas há números vermelhos. O primeiro jogador, prestes a começar uma dessas Rodadas, rola um dado, e se o resultado estiver dentro da faixa de valores mostrada, a partida termina imediatamente com uma Fase de Status final (consistindo apenas de Completar Objetivos).

Um Final Maravilhoso: a partida termina se um jogador construir uma Maravilha durante uma das últimas 5 Rodadas (aquelas com números vermelhos). Quando a Maravilha for construída, finalize a Rodada atual e então a partida termina imediatamente com uma Fase de Status final (consistindo apenas de Completar Objetivos).

LÍDERES ALEATÓRIOS

Ao **Recrutar** um Líder, em vez de escolher qual deles **Recrutar**, compre aleatoriamente um dos seus Líderes disponíveis. Isso torna a opção de **Recrutar** um Líder um pouco menos estratégica, mas também introduz um pouco de surpresa e a necessidade de saber se adaptar. Isso também impede que jogadores escolham sempre o mesmo Líder.

MARAVILHAS ABERTAS

Esta variante reproduz as regras da 1ª Edição, em que as Maravilhas estavam abertas a todos os jogadores com o Avanço *Engenharia*. Devido à carga extra de informações, esta variante não é recomendada para novos jogadores.

Sempre que um jogador for instruído a comprar uma Maravilha, ele não a compra para sua mão, e sim a coloca sobre a mesa. Qualquer Maravilha revelada pode ser **Construída** por qualquer jogador que tem *Engenharia* e cumpre os requisitos e custos da Maravilha que deseja **Construir**.

Então, sempre que **Construir** uma Maravilha, o jogador confere quais estão disponíveis e então escolhe aquela que deseja **Construir**. Uma vez que ela é **Construída**, ele pega a carta e a coloca à frente dele, normalmente.

HISTÓRIA ALTERNATIVA

E se Alexandre, o Grande tivesse liderado a Pérsia contra o Exército de guerreiros japoneses de César? Vamos descobrir.

Durante a preparação, embaralhe todas as Cartas de Líderes em um único baralho e distribua 3 para cada jogador. Esses são os Líderes que os jogadores podem jogar durante a partida.

Esta variante pode ser combinada com a variante Líderes Aleatórios.

ÍCONES DE EVENTO

Ícones de Evento são resolvidos antes do texto da Carta de Evento:



MINA DE OURO

Você ganha 2 imediatamente.



TERRA EXAURIDA

Coloque um marcador de Terra Exaurida em um espaço vazio de Terra não Árida (sem Unidades/cidades) adjacente a uma das suas cidades. Nenhum Recurso pode ser **Coletado** desse espaço e nenhuma cidade pode ser **Fundada** ali (incluindo cidades).



OS BÁRBAROS APARECEM

1. Coloque um Assentamento e uma Infantaria em um espaço vazio de Terra não Árida. O espaço deve estar a 2 espaços de Terra de distância de suas cidades (ou 1 espaço de Terra, se isso não for possível) e a pelo menos 2 espaços das cidades dos outros jogadores.

2. Coloque uma Unidade de Infantaria em uma cidade à sua escolha (esta pode ser o Assentamento recém-colocado).

Cavalarias ou Elefantes podem ser colocados se a cidade já tiver uma Infantaria .



OS BÁRBAROS SE MOVEM

1. Se não houver Exércitos a até 2 espaços de Terra de distância das suas cidades, realize a primeira etapa do ícone Os Bárbaros Aparecem e nada mais.

2. **Mova** todos os Exércitos a até 2 espaços de Terra de distância das suas cidades 1 espaço na direção da sua cidade mais próxima (contando espaços de Terra revelados). Se um Exército se mover para um espaço com Unidades ou uma cidade de um jogador, resolva a batalha imediatamente.

3. Coloque 1 Infantaria em todas as cidades a até 2 espaços de Terra de distância das suas cidades.



OS PIRATAS APARECEM E ATACAM

1. Coloque 2 Navios em espaços de Mar sem Navios de jogadores. Se possível, um deve ser colocado adjacente a uma das suas cidades. Os dois podem ser colocados no mesmo espaço de Mar. Se não houver Navios na reserva, você deve remover Navios do tabuleiro conforme necessário.

2. Cada jogador que tem pelo menos uma cidade adjacente a pelo menos um Navio deve perder 1 Recurso, 1 ou 1 . Se um jogador não puder pagar, ele deve reduzir o de uma das cidades dele adjacentes a um , se possível.

EFEITOS DOS BÁRBAROS

- ◆ bloqueiam a **Coleta** e lutam com jogadores no espaço onde estão.
- ◆ Ganhe 1 por derrotar um Exército (mais 1 se capturar a cidade deles).

EFEITOS DOS PIRATAS

- ◆ Navios bloqueiam a **Coleta** e **Rotas Comerciais** em espaços de Mar adjacentes.
- ◆ Os Navios dos jogadores não podem se mover atravessando espaços com Navios Piratas, mas podem entrar e lutar.
- ◆ Ganhe 1 e 1 por cada Navio eliminado (vencendo ou perdendo).

CAPTURANDO CIDADES

1. Substitua as peças de cidade do dono por peças correspondentes da cor do atacante. Edifícios que tenham sido influenciados por outros jogadores não são substituídos. Atacantes só substituem a peça do Assentamento e considera-se que todos os Edifícios estão influenciados. (Se o atacante não tem um certo tipo de peça de cidade, ele a remove e ganha uma compensação de +1).
2. O atacante recebe igual ao tamanho da cidade (+1 se ela estiver e apenas 1 se estiver).
3. Se o dono anterior for um jogador, ele pode colocar um Colono em uma das outras cidades dele.
4. A cidade fica .

GLOSSÁRIO DE TERMOS E ÍCONES

Ação Grátis: uma Ação que pode ser realizada antes ou depois de uma das Ações Principais de um jogador durante o turno dele. Ações Grátis não contam para o total de 3 Ações Principais que os jogadores têm a cada turno. A menos que afirmado o contrário, todas as regras, restrições e custos em Recursos ainda se aplicam a Ações Grátis (ex. uma cidade é ativada se você **Coleta** por meio de uma Ação Grátis).

Batalha: sempre que um Exército entra em um espaço com uma Unidade inimiga (incluindo Colonos) ou uma cidade (incluindo cidades sem defesa), acontece uma batalha. Se houver qualquer oposição, a batalha é resolvida através de Rodadas de Combate.

Captura: uma cidade é capturada quando um Exército atacante fica sozinho no mesmo espaço que uma cidade inimiga. A cidade agora pertence ao atacante.

Cidade: um Assentamento e opcionalmente Edifícios/Maravilhas, pertencente(s) a um jogador ou aos Bárbaros. Uma cidade Costeira é uma cidade adjacente a um espaço de Mar.

Como uma Ação: isso se refere a uma Ação que você realiza a partir de um Avanço ou carta, essa é uma das 3 Ações Principais que você realiza em seu turno.

Edifícios: peças de cidade que são adicionadas aos Assentamentos conforme a cidade aumenta de tamanho. Nem Assentamentos nem Maravilhas são Edifícios.

Espaços: cada Região revelada é dividida em quatro espaços. Cada um tem um tipo de terreno que produz um Recurso. Às vezes, você pode ser instruído a contar os espaços entre Unidades ou cidades. Quando fizer isso, você pode contar atravessando cidades inimigas, Exércitos e espaços de Mar, mas não pode contar atravessando Regiões inexploradas.

Exército: qualquer Unidade Militar ou grupo de Unidades Militares no mesmo espaço. Isso inclui Unidades Bárbaras. Unidades Militares são Unidades de Infantaria no jogo base, mas a expansão Civilizações adiciona Cavalarias, Elefantes e Líderes.

Habilidade de Conflito: Unidades Militares têm uma habilidade de Conflito, que é ativada automaticamente durante o combate quando um dado mostra um Ícone de Conflito correspondente ao tipo de Unidade Militar.

Inimigo: qualquer Unidade ou cidade que não pertença a você.

Maravilha: uma peça de cidade especial que é adicionada às cidades usando o Avanço *Engenharia*. Maravilhas são representadas por uma miniatura dourada e por uma carta com informações.

Peça de Cidade: qualquer uma das peças que compõem uma cidade. Isso inclui o Assentamento, e quaisquer Edifícios e Maravilhas adicionados como parte da cidade.

Região: o Tabuleiro do Jogo é composto de Regiões. Regiões podem ser reveladas (mostrando os terrenos) ou inexploradas (viradas para baixo).

Unidade Terrestre: qualquer Unidade (Militar ou Colono) que se move por espaços de Terra (todos os tipos de espaços, exceto espaços de Mar).

Recurso Alimento	Ponto de Vitória	Maravilha
Recurso Minério	Valor de Combate	Cidade Zangada
Recurso Madeira	Uma vez por turno	Cidade Feliz
Recurso Ideia	Habilidade de Conflito do Líder	Cidade Neutra
Recurso Ouro	Habilidade de Conflito do Elefante	Terra Exaurida
Ficha de Cultura	Habilidade de Conflito da Cavalaria	Bárbaro
Ficha de Humor ou o Humor de uma cidade	Habilidade de Conflito da Infantaria	Pirata
		Expansão Civilizações

Design do Jogo: Christian Marcussen

Design Gráfico: Richard Dadisman, Daniel Solis

Ilustrações: Gong Studios, Michael Komarck, Nakarin Sukontakorn

Edição do Livro de Regras: Paul Grogan e a equipe Gaming Rules!



Teste do Jogo: George Orthwein,

Daniel Petersson, Ulrika Johansson, Adrian Macea, Tor Gjerde, Stephen Williams, Nathanael Brouhard, Simon Wilks

Testes Adicionais: Ryan Hill, Justin Stoner, Jill Woodruff, Tore Schade Svenningsson, Kristoffer Fiskvik, Ole Kristian Bjoray, Brian Mandalis, Wade Duym, Aaron Belmer, Jason Nachtrab

Agradecimentos Especiais: George Orthwein

Galápagos

Tradução: Eduardo Kraszczyk

Revisão: Elis Regina Emerencio, João José Goes, Kévila Cordas e Luís Perdomo

Diagramação BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

